VIDEOGAME CULTURE

REVISTA MENSUAL | Nº21



PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE



El tesoro de Drake
¿Es el juego del año para la PS3?



Too Human
Un Diablo para la generación 360

ALUVIÓN DE JUEGOS

Super Mario Galaxy lidera la explosión de juegos para estas fechas



Leyendas vivas
Los creadores de Total Wars hablan de Viking

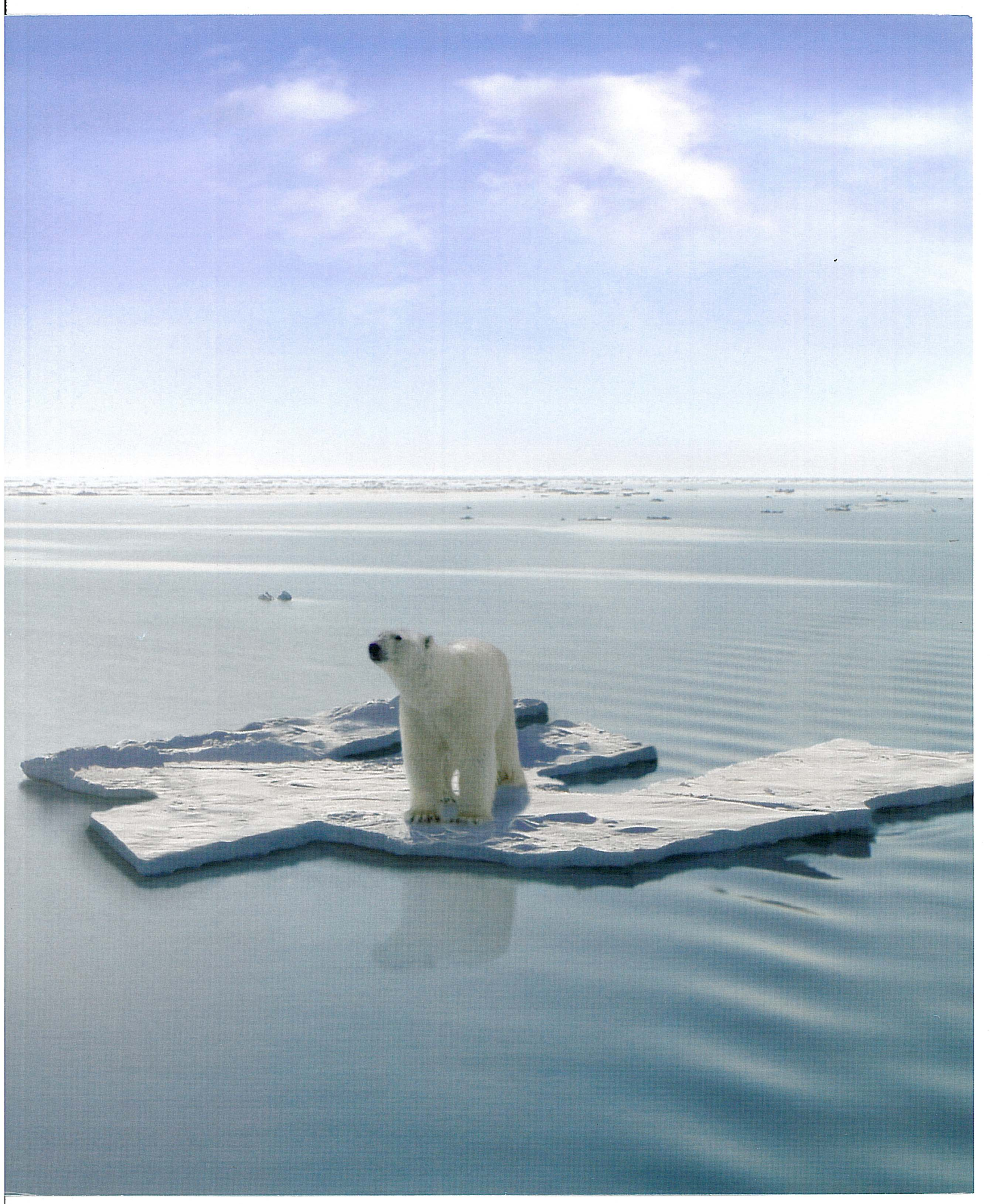


Crysis
Te sorprenderá por mucho que hayas leído sobre él

Noby Noby Boy
El extraño mundo de la continuación de Katamari Damacy



LO MÁS THE OUTSIDER **TOP SPIN 3** DEVIL MAY CRY 4 **BIONIC COMMANDO** SUPER SMASH BROS BRAWL **THE CLUB**
NUEVO **MASS EFFECT** ASSASSIN'S CREED **CALL OF DUTY 4** GUITAR HERO III **KANE & LYNCH** THE WITCHER **ZACK & WIKI**





Añadir todas las novedades que en este número te proponemos a la larga lista de juegos que ya tienes no es fácil, por eso siempre, en cada número de EDGE, nos esforzamos por hacer unas recomendaciones lo más exigentes posible. En este número encontrarás desde *Super Mario Galaxy* con un diez (aunque tienes que tener una Wii para poder disfrutarlo), al asesino de *Assassin's Creed* con un siete, pasando por el espectacular *Crysis* –portada del número uno de la edición española de EDGE– que, con un nueve, es de los mejores juegos de PC del momento.

Es muy raro que nos arrepintamos de alguna nota asignada a un juego, en EDGE se siguen todos desde el inicio, cuando son sólo una promesa y durante su desarrollo, para luego ver en lo que han quedado. Personalmente no siempre comparto todas las notas, pero las comprendo, como la otorgada en su momento a *Bioshock,* que creo merecía un punto más. Pero la asignada en este número a *Assassin's Creed* la creo totalmente justificada, es un juego muy espectacular sí, pero, si primamos la jugabilidad, el siete es merecido.

Por otro lado, os recomiendo el completo reportaje sobre las máquinas arcade que a muchos nos acompañaron en los primeros años de los videojuegos, en un tiempo en el que tener una consola en casa no era habitual. Ser un apasionado jugador era difícil, no sólo por el coste, que era alto al tener que poner en la máquina moneda tras moneda para intentar avanzar por los niveles, sino en tiempo al desplazarte a las salas de recreativas. Ahora todo es más fácil, pero, al leer este reportaje, aquello parece incluso más divertido.

AITOR URRACA. DIRECTOR.

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Santiago Quiñones, Luis García Navarro, Lola Mayo y Ramón Méndez.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Esther Codina**
ecodina@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Movil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1°. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
tchdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. imp. 05/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



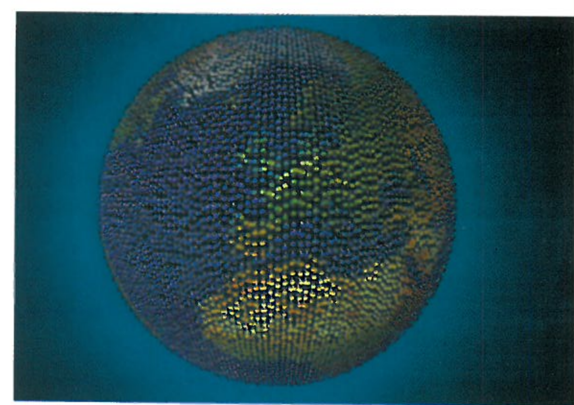
SUMARIO

NÚMERO 21

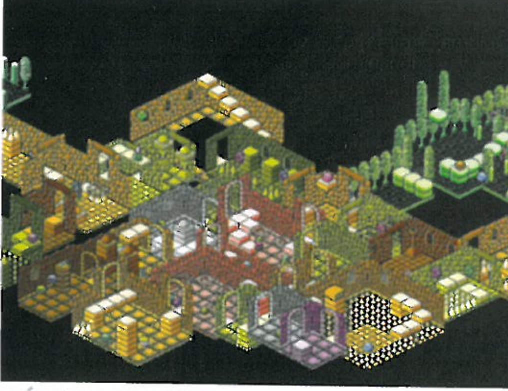
Este mes











Todos los meses

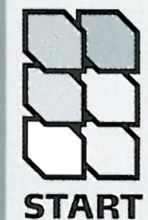


SUMARIO

CONTINUACIÓN

Lo más

Nuevo



START








START
HALO 3
Oxford Street Selfridges Marble Arch Edgware Road
Metroline
SUPER MARIO GALAXY
GUITAR HERO III
MASS EFFECT
KANE & LYNCH
ICE CREAM
COLD DRINKS

VENTAS

Regalos de Navidad

Los presupuestos se multiplican hasta niveles sin precedentes para vender los grandes éxitos del fin de 2007



En su lanzamiento en septiembre, *Halo 3* marcó un punto y aparte, con un despliegue publicitario nunca visto en prensa, televisión y hasta carteles por las calles.

La actual generación de consolas está llena de sorpresas. Los nuevos juegos que han llegado a las tiendas estas Navidades tienen una calidad general más alta que nunca, pero esto no es inesperado del todo. La Navidad ha sido durante mucho tiempo un periodo crucial para las ventas de videojuegos, pero las vacaciones de 2007 son las primeras en las que las tres consolas de la generación actual disponen de un público establecido. El aumento de las ventas medias supone que cada vez es más fácil para los distribuidores generar beneficios, aunque, dado que la mayoría de los jugadores son recién llegados, es también el momento ideal para lanzar nuevas franquicias. Y, por primera vez, la industria ha respondido con títulos como *Assassin's Creed, Mass Effect, El tesoro de Drake* y *Kane & Lynch*. En resumen, el hardware ha pasado el testigo al software, y la mayoría de los distribuidores están lanzando ya su segunda hornada de juegos en cada plataforma. En opinión de **Rick Gibson,** de Games Investor Consulting, estos títulos se han beneficiado de más tiempo de desarrollo, más esfuerzo industrial y más presupuesto, en previsión de unas ventas mayores, pues la base de jugadores instalada es mayor y se están explotando mejor las capacidades de las consolas.

"Los títulos AAA son apuestas que durarán dos o tres años, y basadas en las estimaciones que los distribuidores tienen sobre el tamaño de la base instalada de consolas –explica Gibson–. El retraso de la PlayStation 3 y su precio ha sig-



Cuáles son

Los juegos que se disputan el periodo clave del año

FIFA 08 (EA); **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** (Nintendo); **Buzz!** (SCEE); **Halo 3** (Microsoft); **PGR 4** (Microsoft); **The Orange Box** (EA); **TimeShift** (Vivendi); **PES 2008** (Konami); **El juego de Los Simpson** (EA); **Tony Hawk's Proving Ground** (Activision); **Hellgate: London** (EA); **Call Of Duty 4: Modern Warfare** (Activision); **Ratchet & Clank: Armados hasta los dientes** (SCEE); **Crysis** (EA); **Super Mario Galaxy** (Nintendo); **Assassin's Creed** (Ubisoft); **Mass Effect** (Microsoft); **Guitar Hero III: Legends Of Rock** (Activision); **Kane & Lynch: Dead Men** (Eidos); **Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos** (Sega); **Need For Speed ProStreet** (EA); **Stranglehold PS3** (Virgin); **Pokémon Battle Revolution** (Nintendo); **SingStar PS3** (SCEE). Se ha retrasado **Haze** (Ubisoft), previsto inicialmente para el 23 de noviembre y *GTA IV* se retrasó ya hace unos meses..

Fotografía: Photolibrary







Marketing pre-navideño en prensa e internet. La campaña de la Xbox 360 de Microsoft se centra en la calidad de los títulos. Sony potencia la PS3 como lector de Blu Ray y Proein opta por ser directa.

nificado que muchos juegos ya habían sido lanzados cuando se preveía que la PS3 iba a estar mucho más avanzada de lo que está".

Los distribuidores son poco explícitos sobre sus presupuestos de marketing. El socio de Rick Gibson, Nick Gibson estima que el desarrollo de un juego medio cuesta entre 8 y 10 millones de euros. Los distribuidores están dispuestos a gastar en promoción entre el diez y el quince por ciento de los ingresos netos de un juego, lo que supone que los títulos más importantes de esta Navidad estarán respaldados cada uno por una campaña mundial de marketing de unos 10 millones de euros. Después de haber invertido

"*Halo 3* lideró el interés del mercado masivo y esperamos que *Super Mario Galaxy* para Wii continúe el proceso de educar al consumidor en las virtudes de la actual generación de consolas"

tanto dinero, los distribuidores no recortan gastos en Navidad. "La lista de juegos de alta calidad es obviamente mucho más larga que en años anteriores", afirma **Scott Wood,** jefe de producto en Vivendi Games, que considera que esta inversión en calidad beneficia a los jugadores. "Los distribuidores están mucho mas convencidos de lanzar juegos que ofrezcan una experiencia de gran calidad, en lugar de ofrecer juegos por debajo de la media un año detrás de otro". Wood reconoce: "Sabemos que cualquier título nuevo lo va a tener difícil estas Navidades, pero el juego ha tenido buenas críticas y tendremos una presencia fuerte en las tiendas". La misma opinión es compartida por **James O'Reilly,** responsable de marca de Ubisoft: "Va a ser una época dorada para el consumidor, con una gran variedad de buenos juegos para elegir entre las plataformas de la nueva generación. ¡Hay un montón de juegos nuevos que estoy deseando ver, pero no sé de dónde voy a sacar tiempo para jugar con todos! Afortunadamente, la mayoría de los títulos más importantes son muy distintos unos de otros".

Ningún género o estilo dominará las fiestas. La institución Screen Digest, ubicada en Reino Unido, y dedicada a la realización de estudios, afirma que Wii estará a la cabeza del mercado al acabar 2007, gracias a sus juegos exclusivos.

"*Halo 3* lideró el interés del mercado masivo y esperamos que *Super Mario Galaxy* para la Wii continúe el proceso de educar al consumidor en las virtudes de la actual generación de consolas domésticas", afirma **Ed Barton**, analista de juegos de Screen Digest. "Teniendo en cuenta la agenda de lanzamiento de juegos para estas Navidades, no es sorprendente que Sony esté centrada en reducir el coste de la PS3 para mantenerse al nivel de sus competidoras".

Y esa intersección del hardware y del software es lo que hace que las Navidades de 2007 sean fascinantes. Tal vez dentro de un año la batalla del hardware esté decidida, y sabremos cuáles de los nuevos juegos contarán con una continuación antes de que aparezca la PlayStation 4. Pero, en este momento, todo es posible. "La competencia será fuerte, y muchos distribuidores habrán respirado aliviados por el retraso de *GTA4* y el temprano lanzamiento de *Halo 3* –opina Rick Gibson–. En el fragor de la batalla, algunos distribuidores tendrán problemas, porque la base de consolas instaladas, aunque crece bien, no está en ese momento dulce que veremos dentro de 12 o 18 meses".



La táctica de Nintendo de ampliar aún más las ventas es emplear a famosos. Este año sí ha llegado a España la campaña protagonizada por Nicole Kidman, pero como complemento de la protagonizada por Amparo Baró, que ya arrasó en 2006, acompañada este año por Javier Cámara.





Juegos en campaña

Qué harán los grandes juegos para cautivar nuestros corazones estas Navidades

Mass Effect



El objetivo es que el entusiasmo por el título se traduzca en pedidos antes de que se acabe el dinero de las Navidades. El plan de Microsoft para *Mass Effect* incluye dos meses de campaña en la prensa especializada, anuncios en revistas de tendencias y publicaciones de ciencia ficción. El juego se ha estado promocionando online durante un tiempo. (Crítica en la página 74).

Uncharted: El tesoro de Drake



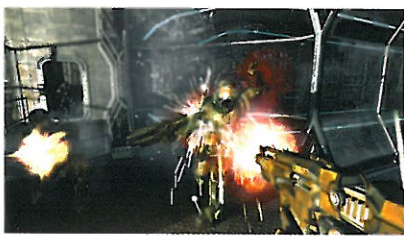
Sony Computer Entertainment invertirá 1,2 millones de euros estas Navidades en el marketing de su gran éxito, *Uncharted: El tesoro de Drake*. Es el cuarto título de PS3 de este año en el que SCE invierte cantidades de seis ceros. La publicidad en televisión –cuyas imagenes han sido grabadas directamente de una PlayStation 3– se dirigirá a un público entre 16 y 34 años. (Crítica en la pág. 72).

La Brújula Dorada



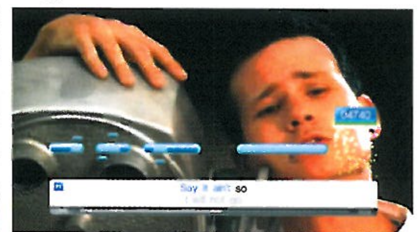
Contar con la licencia de una gran película es de gran ayuda en unas Navidades cargadas de juegos. Los derechos de la película han sido caros, y la IP no tiene todavía mucha fuerza, pero Sega confía en ella. La campaña para este título que abarca los siete formatos incluye anuncios en televisión, vallas publicitarias y marquesinas y promociones con empresas como Telefónica, Localia o Nestlé.

TimeShift



Introducir una IP en el mercado nunca es fácil, pero es vital. Vivendi afirma que la prensa de juegos apoyó los retrasos en el desarrollo de *TimeShift;* ahora los compradores navideños necesitan que les convenzan. A nivel europeo, habrá apoyo online y en prensa escrita, y también online tanto en páginas especializadas como en paginas generales. (Crítica en la página 89).

SingStar PS3



Como su compañero de marca *Buzz!*, *SingStar* de Sony ha logrado romper el ciclo vital habitual de los juegos, que comienza con un gran entusiasmo y termina con una rápida caída. Pero no hace falta ser un genio del marketing para adivinar la importancia que estos días de regalos tendrá para este título tan accesible con micrófonos incluidos. No habrá una gran campaña en prensa.

PES 2008



En España *PES* se vende todo el año, pero el momento del lanzamiento y las Navidades siguen siendo importantes: *PES 6* vendió un millón de copias en cuatro días en 2006, y los juegos de fútbol siguen siendo uno de los regalos favoritos de los padres. La campaña de Konami se centra casi exclusivamente en TV. Konami se ha asegurado también la presencia las retrasmisiones de fútbol.

Stranglehold



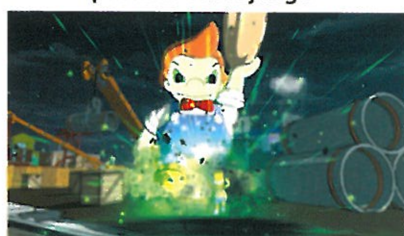
Es evidente que ha sido el factor John Woo lo que ha ayudado a Midway a asegurarse 40 grandes portadas de la prensa europea. La versión para PS3 se ha lanzado justo a tiempo para las grandes ventas navideñas. Las campañas más importantes incluyen regalos online y una promoción de un número limitado de unidades firmadas por el propio Woo. En España distribuye el juego Virgin Play.

Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos



Tendrá la mayor campaña televisiva de Sega hasta la fecha destinada a dos tipos de públicos (familiar y adolescente), en medios impresos y una promoción con Cinesa y Sci-Fi para centros comerciales. El juego, lanzado para Wii estas Navidades, junto con una versión para DS que saldrá el año próximo. Sega cree que es la continuación natural del camino iniciado por *Wii Sports*.

Los Simpson: El videojuego



Como si no bastase con tener el juego más vendido de las últimas cuatro Navidades, parece que EA encabezará de nuevo las listas este año, ya sea con *Need For Speed ProStreet*, *FIFA 2008* o *El Juego de los Simpson*. Este último tiene apoyo externo con la serie, pero, gracias a una importante presencia mediática su presencia en los medios será inevitable. (Crítica en la página 87).



MÁS DE 100 PÁGINAS

Repletas de los análisis, artículos, reportajes y concursos más interesantes de Nintendo.

RESIDENT EVIL: The Umbrella Chronicles

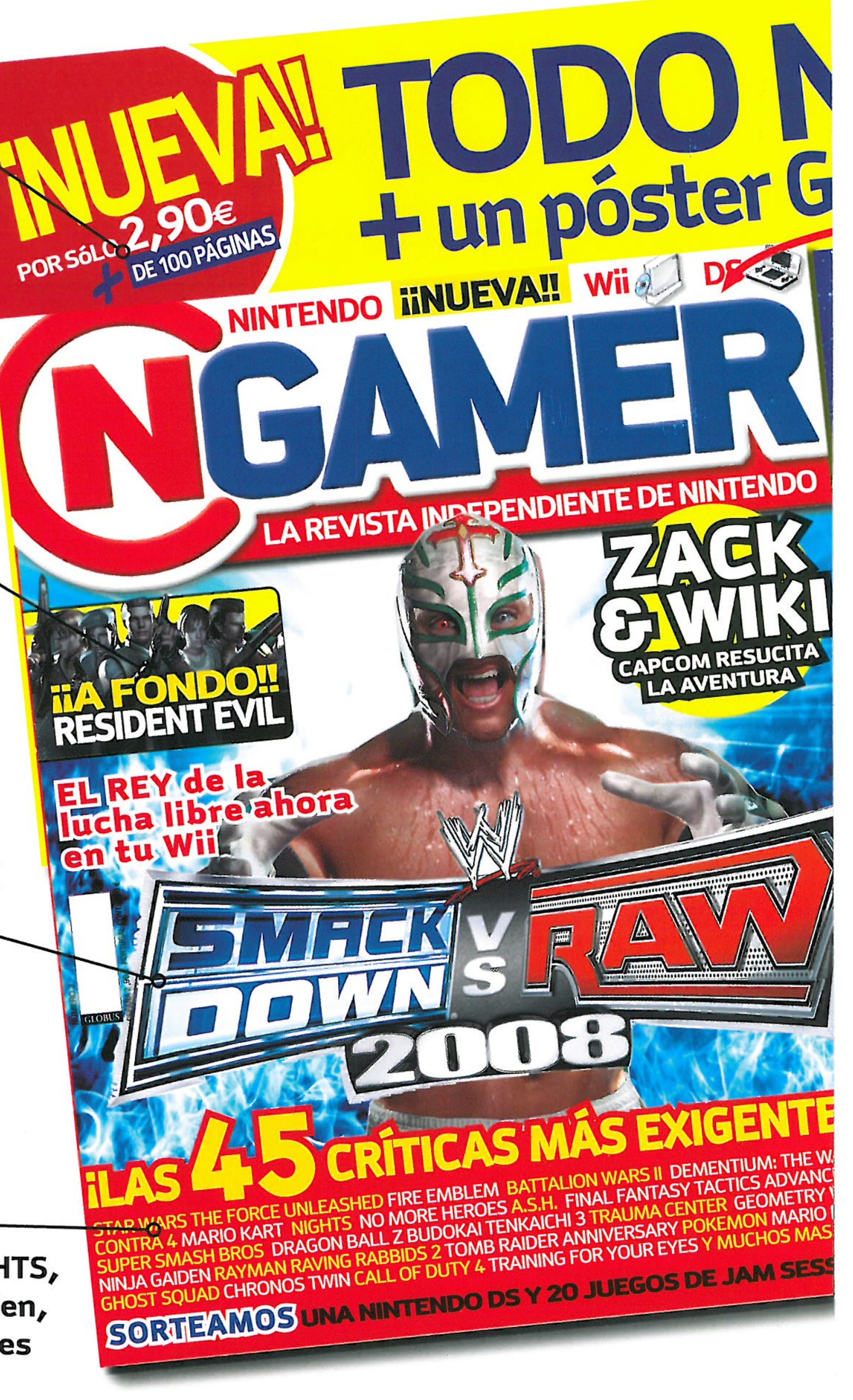
Analizamos a fondo la última entrega para Wii de este exitoso videojuego.

SMACK DOWN VS RAW 2008

La lucha libre llega a Wii de una manera que no te esperabas ¡Pruébalo!

¡Y MUCHO MÁS!

Star Wars, Mario Kart, NiGHTS, No More Heroes, Ninja Gaiden, A.S.H.... ¡todas las novedades de Nintendo DS y Wii!




NINTENDO
GANTE de REGALO
EN PORTADA
PÓSTER GIGANTE de Super Mario Galaxy
Un gigantesco póster del juego del momento: Super Mario Galaxy Por una cara tu héroe favorito y por la otra los planetas explicados
Sorteo UNA DS Y 20 JAM SESSIONS
Consigue una DS y uno de los veinte juegos que sorteamos
¡LA REVISTA INDEPENDIENTE DE NINTENDO!



"Mario lo ha hecho fenomenal, excepcionalmente. Sí, íbamos de la mano todo el tiempo, arriba y abajo. ¡Super! Super duper Mario. ¿Verdad?"
¿Se habría tomado **Buzz Aldrin** unas setas con Mario en el vuelo de promoción de *Galaxy?*

"¿Cuál es la gallina y cuál es el huevo? Yo creo que Harmonix es la gallina".
El granjero de EA, el vicepresidente **David DeMartini,** explica al *Wall Street Journal* por qué Harmonix, y no Red Octane, fue tan buena compra.

"Lo reconozco. Me gustan los videojuegos. *Halo* es bueno... en otros juegos superviolentos estoy una hora y me siento mal. *Vice City* está muy bien; he robado 18 coches. Porque no tengo tiempo; si no, lo fundiría jugando".
El actor **Daniel Craig** se reconoce un habitual de los juegos. Alguien le preguntó si no le daba vergüenza y contestó: "Muchísima".

"*LittleBigPlanet* me intriga. No sabía que fuera de la plataforma de Sony".
Aparta tus garras, Reggie Fils-Aime

"Stephen Colbert llevó a Will Wright a su programa y le dio una paliza a Nancy Pelosi en Wii Boxing. Fue decisivo en nuestra intención de voto".
El consejero delegado de Gamecock, **Mark Wilson,** explica por qué apoya al cómico americano Stephen Colbert para la presidencia de Estados Unidos.

"¿Quieres estar a la altura de los chicos en su propio juego y ganarles? ¿Estás harta de que otras revistas ignoren tus favoritos y sólo hablen de los de los chicos?".
La crítica de Play.com sobre la Guía de Juegos para Chicas, Edición DS, lima las diferencias entre sexos.



ENTREVISTA

Año nuevo, vida nueva

Bungie nos pone al día ahora que la lucha ha terminado

El compositor **Marty O'Donnell** (junto a Michael Salvatori) es el responsable de una de las más memorables partituras musicales del mundo del juego. Como director de sonido de Bungie, ha asistido a la adquisición de la compañía por Microsoft y a su posterior ruptura. Después de unas vacaciones para celebrar su 30° aniversario de boda, se tomó un descanso para hablar de *Halo,* de la independencia y de lo que significa trabajar para el "sanguinario" Bungie.

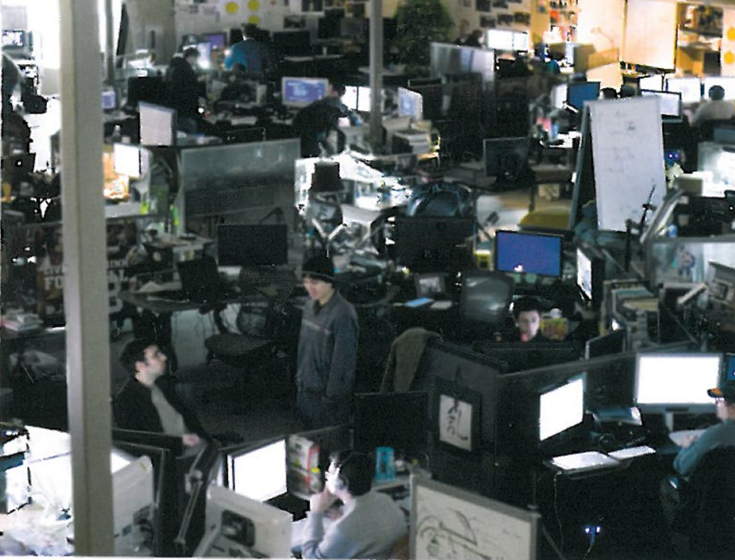
"Bungie es un lugar extraño: domina la ley del más fuerte. No te dan un trabajo porque sí. A veces hay distintas personas peleando por el mismo puesto"

En el mundo de los videojuegos, la música de *Halo* es fundamental en la experiencia del juego. ¿Cómo ha ocurrido?
Como siempre he trabajado haciendo "jingles" para publicidad, sé lo poderosa que puede ser una música en un sentido icónico. Cuando empecé a trabajar con los juegos, pensé: 'Aquí nadie ha pensado así en la música: como herramienta de marketing y como un elemento que puede mejorar la experiencia del juego'. Cuando, en 1999, lanzamos *Halo* en MacWorld, les dije: "Pagad a una orquesta, vamos hacer bien las cosas". Desde entonces he controlado toda la música de marketing de la empresa, para asegurarme de que aparecen todos esos mensajes icónicos que la música transmite.

Usted es creador de audio de Bungie, pero también participa en áreas como el guión o el diseño de la historia. ¿Bungie favorece este tipo de colaboración en un juego?
Siempre he sido sincero: no quiero solamente componer la música. Quiero trabajar en la historia, con los actores; me encargaré del diseño de sonido y, mientras se hace el juego, pensaré cuál será el papel de la música en él, pero no añadiré la música hasta más adelante. Bungie es un lugar extraño: domina la ley del más fuerte. No te dan un trabajo porque sí. A veces hay distintas personas peleando por el mismo puesto, todos tenemos grandes ideas que se ponen sobre el tapete y luego se ve quién gana. Es un poco competitivo a veces, y hay una fuerte selección natural. Entonces, uno se sienta a esperar hasta que alguien abre la puerta y dice: "Has ganado tú, vamos a trabajar.

Usted se incorporó a tiempo completo a Bungie diez días antes de su venta a Micro-







Bungie ha hecho mucho para sacar el desarrollo de juegos de su nebulosa y convertirlo en una ciencia pura y dura. Prueba completamente cada nivel del juego antes de darlo por terminado.





Fotografía: Charles Peterson



La independencia dentro de Microsoft fue tan importante para Bungie durante el desarrollo de *Halo 2* y *3* como lo fue la separación de Microsoft. Y, algo excepcional en la plantilla de Microsoft, podía tener edificio propio, lejos de los demás.

soft. Ahora que Bungie es de nuevo independiente, ¿ha cambiado su vida?
Sí, claro. Mis amigos decían siempre: "Tú nunca trabajarás para una gran empresa". Y cuando empecé a trabajar con Bungie, a la que estaba comprando en aquel momento Microsoft, todos decían: "Esto no durará". Nunca he tenido como meta trabajar para una gran corporación. Y ése es también el espíritu de Bungie: quisimos separarnos de Microsoft. Y creo que Microsoft siempre nos ha tratado así: permitieron que tuviéramos nuestro propio edificio, nunca trataron de interferir en la parte creativa y la relación funcionó. Pero la independencia seguía siendo una parte muy importante del ADN de Bungie, sabíamos que era algo que acabaría llegando de nuevo. Y creo que Microsoft estaba de acuerdo.

¿Se sentía Bungie un poco ahogado cuando pertenecía a Microsoft?
No llegamos a ese punto; Microsoft se dio cuenta de que, si contaba con una empresa independiente con la que tuviera una buena relación, siempre tendría el mejor material: aquí no funciona el mecanismo de premio y castigo. Creemos que es más sano para nosotros, como pequeña empresa, tener más responsabilidad en nuestro éxito o nuestro fracaso.

¿Qué le parece que otros desarrolladores trabajen con *Halo*?
Si escribo una pieza musical, es mía para siempre. Si se la vendo a alguien, ése la tiene. Pero, espiritualmente, es mi música. Bungie inventó *Halo,* es nuestra criatura. Microsoft posee la IP. Si *Halo* estuviera bajo nuestro control, pensaríamos cosas distintas para el universo de *Halo* de las que está pensando Microsoft. Ésa es una de nuestras motivaciones para decir: "Cuando hagamos la próxima IP, ¿queremos que alguien sea su propietario o queremos controlarla nosotros mismos?" Somos Bungie, no somos *Halo,* pero es cierto que *Halo* es nuestro hijo favorito.

¿Y qué vendrá después?
Tenemos gente con mucho talento trabajando para nosotros en juegos nuevos. Pero una cosa sí puedo decir: la IP será nuestra.

OUT THERE

May this card help console
you during this difficult time.
I am very sorry for your loss.



TARJETA ROJA

Con tantos juegos estupendos como hay ahora, no es el mejor momento para encontrarse con el anillo rojo de la muerte de la 360. Si conoces a alguien con tan mala suerte, no estaría mal mandarle una tarjeta con tus condolencias. Con un bonito 'anillo rojo' hecho con cristales rojos, la tarjeta, diseñada por bsangel, miembro de Etsy.com, contiene un delicado mensaje: "Que esta tarjeta te alivie en este difícil momento. Te acompaño en el sentimiento". Se ha agotado, pero bsangel, creadora de tarjetas y jugadora de *Halo*, aconseja que la escribas para saber cuándo volverá a estar disponible.

● www.etsy.com/view_listing.php?listing_id=7341845

PLAYSTATION 3



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO
SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLIN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES
c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
c/Passeig de S'estació,6 L-2 - 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es
c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
Rambla Francesc Macià, 65-L4 - esq. c/Tarragona - 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 - Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CADIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 08 71 82 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
c/Hernan Cortés, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLON
c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLON ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLÓ ¡¡NUEVA APERTURA!! EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID
c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA ☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 29 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerías Viacambre - L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S05 VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

PLAYSTATION3 BÁSICA 399.95€
PLAYSTATION3 BÁSICA + RATCHET & CLANK 439.95€
PLAYSTATION3 BÁSICA + FIFA 08 439.95€
PLAYSTATION3 BÁSICA + WWE SMACK VS RAW 08 439.95€
PLAYSTATION3 BÁSICA + UNCHARTED 439.95€

ASSASSINS CREED 66.95€
BEOWULF 66.95€
LA BRÚJULA DORADA 66.95€
CALL OF DUTY 4 66.95€
THE EYE JUDGMENT +CAMARA Y EQUIPO 96.95€
FIFA 08 66.95€
FOLKLORE 66.95€
GUITAR HERO 3 +GUITARRA 96.95€
HAZE (HAZ TU RESERVA) 66.95€
HL2 EPISODE TWO 66.95€
CLIVE BARKER JERICHO 66.95€
KANE & LYNCH 66.95€
LAIR 66.95€
LEGO STAR WARS CS 56.95€
NBA 2K8 56.95€
NBA LIVE 2008 66.95€
NFS PROSTREET 66.95€
ES OBLIVION GOTY (HAZ TU RESERVA) 66.95€
PES 2008 61.95€
RATCHET & CLANK 66.95€
SEGA RALLY 42.95€
SINGSTAR +MICROS 66.95€ 37.95€
SKATE 66.95€
STRANGLEHOLD 66.95€
LOS SIMPSONS 66.95€
TONY HAWK P.GROUND 66.95€
UNCHARTED 66.95€
WWE SMACK VS RAW 08 61.95€





PSP™ PlayStation.Portable

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

- PSP SLIM & LITE (3 COLORES) – 169,95€
- PSP SLIM & LITE NEGRA + RATCHET + TEKKEN – 199,95€
- PSP SLIM & LITE NEGRA + RATCHET + DAXTER – 199,95€
- PSP SLIM & LITE NEGRA + FIFA 08 – 189,95€
- PSP SLIM & LITE AMARILLA + LOS SIMPSONS – 199,95€
- PSP SLIM & LITE ROJA + UMD + SPIDERMAN 3 – 204,95€







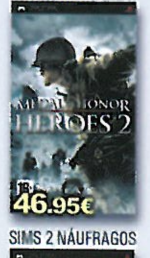

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES

- BEOWULF – 46,95€
- CODED ARMS CONT. – 37,95€ (HAZ TU RESERVA)
- CASTLE. DRACULA X – 37,95€ (HAZ TU RESERVA)
- FINAL FANTASY T. – 37,95€
- FIFA 08 – 46,95€
- FOOTBALL MANAGER 08 – 42,95€
- LA BRÚJULA DORADA – 42,95€
- MOH HEROES 2 – 46,95€
- NBA LIVE 08 – 46,95€
- PES 2008 – 37,95€
- PURSUIT FORCE 2 – 37,95€










- SEGA RALLY – 29,95€
- SILENT HILL ORIGINS – 37,95€
- SOCOM TACTIC STK. (+HEADSET) – 56,95€
- SONIC RIVALS 2 – 42,95€
- SW RENEGADE SQUAD – 46,95€
- SF LOGAN SHADOW – 37,95€
- LOS SIMPSONS – 46,95€
- SIMS 2 NÁUFRAGOS – 46,95€
- TOMB RAIDER ANNI. – 46,95€
- WIPEOUT PULSE – 37,95€
- WWE SMACK VS RAW 08 – 42,95€













NINTENDO DS™

- NINTENDO DS LITE · 4 COLORES – 149,95€
- NDS LITE + SHREK TERCERO – 169,95€
- NDS LITE + MINDQUIZ – 159,95€
- NDS LITE + IMAGINA SER COCINERA – 169,95€
- NDS LITE + LOS SIMS 2 – 159,95€
- NDS LITE + HORSEZ – 169,95€













- AMIGOS DISNEY – 39,95€
- BEE MOVIE – 37,95€
- CATZ – 37,95€
- CRASH LUCHA TITANES – 37,95€
- DISNEY ENCANTADA – 39,95€
- DK JUNGLE CLIMBER – 39,95€
- DOGZ – 37,95€
- DOLPHINZ – 37,95€
- LT DUCK AMUCK – 29,95€

- FIFA 08 – 37,95€
- HIGH SCHOOL MUSICAL – 39,95€
- HORSEZ – 37,95€
- IMAGINA SER MAMÁ – 37,95€
- IMAGINA SER COCINERA – 37,95€
- LA BRÚJULA DORADA – 37,95€
- LEGO STAR WARS COMP. – 37,95€
- MARIO & SONIC OLIMPIC – 37,95€ (HAZ TU RESERVA)
- MARIO PARTY DS – 39,95€













- MÁS BRAIN TRAINING – 29,95€
- MEGAMAN STAR FORCE (TRES VERSIONES) – 37,95€
- MI EXPERTO EN VOCABULARIO – 29,95€
- MY HORSE AND ME – 37,95€
- PES 2008 – 37,95€
- NARUTO NINJA COUNCIL – 39,95€
- EA PLAYGROUND – 37,95€
- POKÉMON DS (DIAMANTE o PERLA) – 39,95€
- SHINCHAN FLIPA COLORES – 42,95€











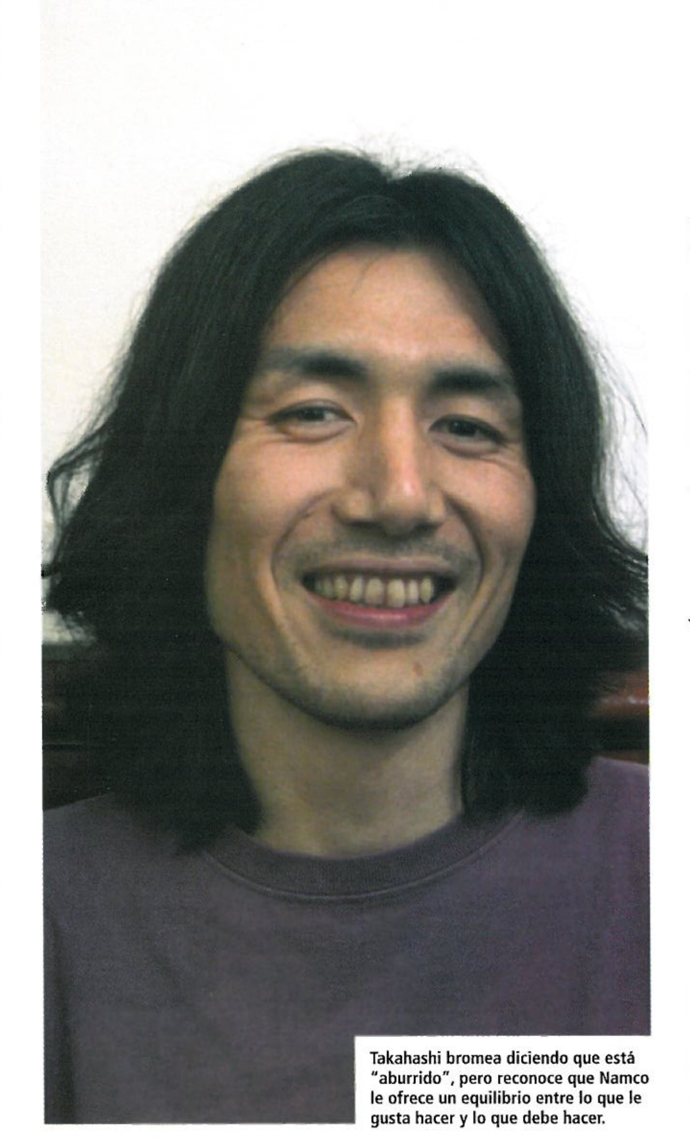
- SHREK OGROS Y DRASNOS – 37,95€
- SIGHT TRAINING – 29,95€
- MY SIMS – 37,95€
- SONIC RUSH ADVENTURE – 37,95€
- SPYRO NOCHE ETERNA – 37,95€
- LOS SIMPSONS – 37,95€
- SIMS 2 NÁUFRAGOS – 37,95€
- WWE SMACK VS RAW 08 – 37,95€
- ZELDA PHANTOM HOUR – 39,95€







TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



Takahashi bromea diciendo que está "aburrido", pero reconoce que Namco le ofrece un equilibrio entre lo que le gusta hacer y lo que debe hacer.

El juego es lo básico

Juegos y diversión con el creador de *Katamari Damacy* en Nottingham



Keita Takahashi, creador del juego de culto *Katamari Damacy,* ha anunciado que va a construir un parque de juegos en Nottingham. El diseñador anunció sus planes durante su conferencia de presentación en el festival GameCity de Nottingham (ver página 12), en la que habló de muchas cosas más: sus sandalias favoritas, su filosofía para diseñar camiones, su obsesión con Miffy, su gusto por la jardinería, y, por fin, mostró su próximo juego, *Noby Noby Boy.* El proyecto de construcción del parque surgió cuando el director del GameCity, Iain Simons, leyó en una entrevista que Takahashi siempre había soñado con diseñar uno.

"Estoy empezando a cansarme de dedicarme solamente a los juegos. Me apetecía hacer algo en un sector distinto y me parece que esto es un buen punto de partida"

Simons presentó entonces un proyecto y consiguió el apoyo del ayuntamiento de la ciudad y de dos universidades. Las negociaciones están empezando todavía, pero ya se ha localizado la posible ubicación del proyecto: un viejo parque que estaban a punto de renovar, situado en University Park, cerca del Lakeside Arts Centre. Un día antes de su conferencia, acompañamos a Takahashi a visitar el lugar. La mañana estaba nublada y, a pesar del aspecto sombrío del parque, el diseñador pareció convencido con el lugar, pues durante la entrevista se marchó en repetidas ocasiones para hacer fotografías del entorno y comprobar los equipamientos. Ha pensado en instalar una turbina eólica sobre uno de los juegos del parque, una red para que los niños trepen, y decorarlo con cientos de LEDs. "Me encantaría hacerlo", anuncia más tarde.

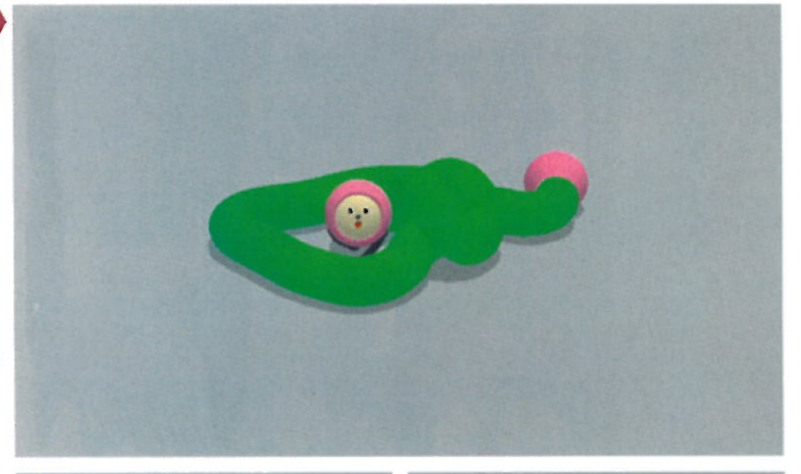
"¡Pero la verdad es que no entiendo por qué la gente confía tanto en mí!" añade, con esa risita tímida que le caracteriza. Hay numerosos obstáculos para este proyecto, desde problemas de política local a complicaciones por su ubicación geográfica, pero el departamento de parques parece completamente decidido a sacar adelante la idea. Y, por su parte, Takahashi está deseando encontrar otra manera de expresarse. "Sinceramente, estoy empezando a cansarme de dedicarme solamente a hacer juegos –explica–. Me apetecía hacer algo en un sector distinto, y me parece una buen punto de partida la idea de poder moverse y hacer ejercicio por el parque". Le preguntamos cómo se siente al tener que crear algo físico en lugar de algo virtual, y, consciente de la gran libertad que le ofrecen los videojuegos, responde: "Me apetece mucho hacerlo. Pero claro que me preocupan los límites que tendrá mi trabajo".

El lugar es, en su opinión, "mucho mejor de lo que esperaba. El entorno es realmente bonito. Espero que este proyecto tome forma, y que algo llegue a materializarse". Los encantadores diseños surrealistas que suele hacer Takahashi son muy atractivos para un parque, pero lo que realmente convence a los responsables del Lakeside Centre es su entusiasmo por el juego

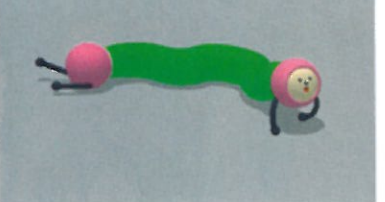
Un poco de flexibilidad

El patinaje sobre hielo y el *bungee*, por fin juntos

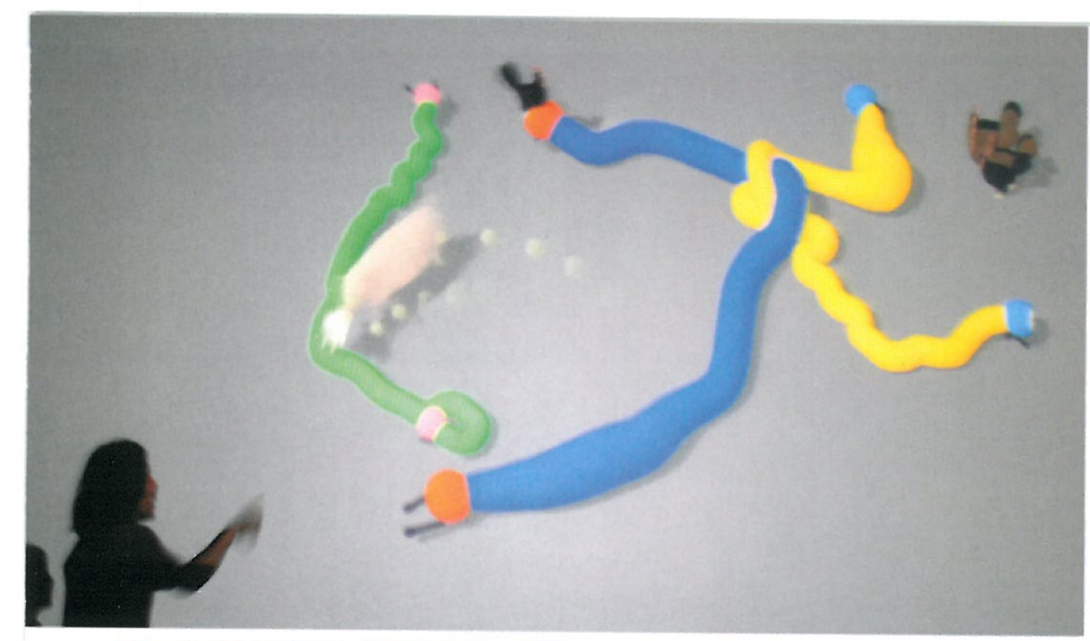
La *demo* de *Noby Noby Boy* que Takahashi presentó en GameCity no tenía sonido ni gráficos de fondo, sólo algunos de los alargados personajes del juego corriendo alrededor de un avión gris y devorando un montón de animales. Cada extremo del personaje se controla con un mando analógico, que permite estirarlo en direcciones opuestas, convirtiendo a la compacta criatura en una divertida serpiente temblorosa. Como en *Katamari,* los mandos tienen una especie de blanda inercia que hace que controlar a los personajes sea como ponerse unos patines de hielo atados a una cuerda de *bungee.* Es cierto que la interacción tiene un atractivo tan inmediato como *Katamari.* Pero, una vez conocido el concepto, no hay nada más; si hay un gran juego esperándonos dentro de *Noby Noby Boy,* va a ser realmente difícil encontrarlo.





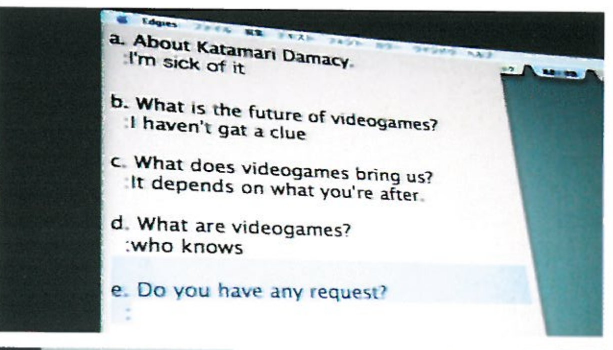


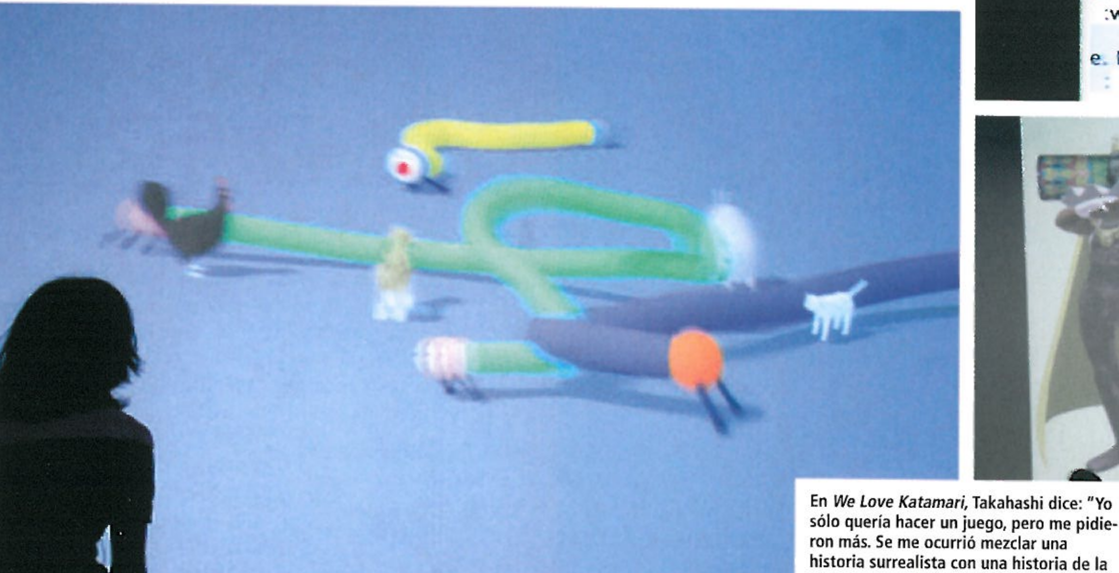


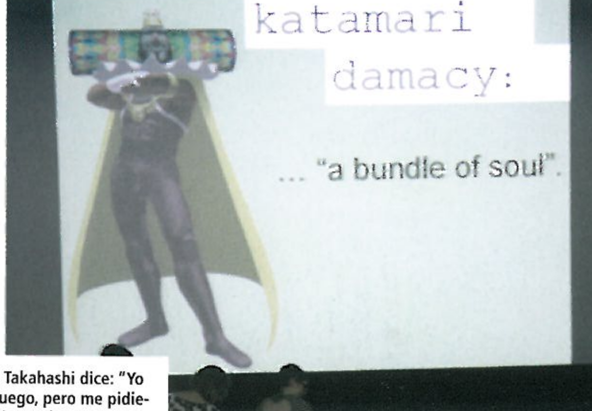




Takahashi cree que el diseño de camiones puede ser interesante. En su presentación tecleó sus respuestas, pero borró la última pregunta.







En *We Love Katamari*, Takahashi dice: "Yo sólo quería hacer un juego, pero me pidieron más. Se me ocurrió mezclar una historia surrealista con una historia de la vida real. Y, además, era la primera vez que un juego incluía la palabra 'amor'".

sin límites. "En este momento, lo único que me apetece es crear un parque en el que un niño pueda entrar y sienta de inmediato que puede quitarse los zapatos y echar a correr", explica sencillamente el diseñador.

Como cabía esperar de un artista que no deja de hacer dibujitos mientras habla, la presentación de Takahashi se realizó en directo a partir de su ordenador MacBook, en el que el diseñador dibujaba, manipulaba pequeñas ventanas en las que aparecían breves vídeos humorísticos, y jugaba con Google Earth. Sus heterodoxos métodos y sus sorprendentes temas de conversación revelan algo fundamental: para él todo es un juego. "Creo que cualquier cosa que haga una persona es divertida, todo tiene su lado de juego. Pero, con el estilo de vida que llevamos actualmente, el juego se ha convertido en una categoría aparte en nuestras vidas, algo que necesitamos materializar. Mi opinión personal es que cualquier rutina de la vida diaria debería ser divertida, pero en este momento esto no parece ser la regla general. Creo que la clave estaría en romper la línea divisoria entre la vida y el juego, e integrar ambos aspectos".

Sin embargo, sus jefes en Bandai Namco le piden resultados concretos respecto a su nuevo juego. Pero las palabras le fallan cuando tiene que contar en qué consiste *Noby Noby Boy*. "He intentado explicárselo a mis compañeros y a mis jefes, pero me parece que no lo he conseguido", reconoce. Así que, al final de su charla, pone en marcha una PS3 y juega con ella sobre la pantalla del cine, distribuyendo mandos entre el público. Es un juego que apenas tiene forma aún. Takahashi admite que ya debería haberlo terminado y señala que la palabra "noby" no sólo significa "liberar" y "estirar", sino también "posponer". Lo que presenta es una sencilla pero atractiva demo, y nos preguntamos si lo que está creando es un juego o un puro juguete virtual. "No tiene por qué haber un objetivo determinado en los juegos –afirma–. Pero comprendo que es importante establecer objetivos, para que el jugador entienda más fácilmente lo que tiene que hacer. En cuanto a *Noby Noby*, creo que sí que tiene un objetivo general, aunque no entiendo por qué tiene que tenerlo". En un tono filosófico, Takahashi se pregunta por qué la gente no tiene un espíritu tan juguetón como él.

OUT THERE



LA PIPA N64

Una de las principales decepciones de la Wii de Nintendo es que, a pesar de su compatibilidad trasera, no hay manera de conectar los viejos mandos N64 para utilizar los títulos clásicos de 64 bits. Un tipo emprendedor que los guardaba todavía en un cajón convirtió un viejo mando N64 en un extraño tipo de artefacto para fumar. No está muy claro si pretende mejorar sus habilidades como jugador o montar una fiestecita con los amigos en el garaje.



ENTREVISTA

El placer de estar donde uno quiere

La distribuidora española Friendware lleva más de 13 años sobreviviendo entre las grandes multinacionales

Las oficinas de Friendware, no son muy grandes pero están situadas en el casco urbano de Madrid, todo un lujo dentro del listado de distribuidoras de videojuegos. En las estanterías están expuestas las carátulas de los juegos que han lanzado. Un vistazo medianamente detallado deja ver títulos como el conocido y actual *Guild Wars,* el reciente *Tabula Rasa,* algunos poco conocidos como *City of Heroes,* o clásicos como *Duke Nukem 3D.* Son muchos años, casi 14, trabajando con la historia del videojuego, dedicándose casi en exclusiva al mercado del PC.

Juan Díaz, uno de los directivos de Friendware junto a Luis Alarcón recuerda: "De las empresas de entonces no quedamos casi ninguna. Está Proein, que ahora es Eidos, pero estuvimos con Erbe, Dinamic, Dro Soft, que luego lo compró EA, y Arcadia, aunque no sé si fue más tarde". De lo que no se olvida Díaz fue de la primera distribución de *Duke Nukem:* "[Fue] a finales de 1996, el segundo año de empezar Friendware. Me trae muy buenos recuerdos. Noches enteras sin dormir, todos haciendo cajas en el almacén, y era la época del disquete". Es irresistible preguntarle si van a distribuir *Duke Nukem Forever.* Se ríe: "no, no creo".

Hace dos años Friendware vivió otro momento clave con *Guild Wars.* De la serie llevan ya vendidas en España 100.000 copias, y a finales del año que viene está previsto que salga *Guild Wars II.* Son tan buenos los resultados, que en breve empezará a trabajar en NcSoft un líder de comunidad para España. Recientemente ha lanzado *Tabula Rasa* y para estas Navidades saca al mercado tres títulos: la aventura gráfica *Reprobates,* la sesuda estrategia de *Making History* y la expansión *Hearts of Iron 2: Armaggedon,* "aunque no somos una compañía navideña, preferimos sacar un buen juego en marzo que en diciembre. Precisamente para darle a los juegos un cuidado especial", apunta Díaz. Ese mimo lleva a traducir casi todos los títulos al español, pese al desembolso que supone: "pero lo que más cuesta es sacar un juego a la vez que fuera". El retraso viene de que los kits de traducción a veces llegan casi cuando el juego va a salir.

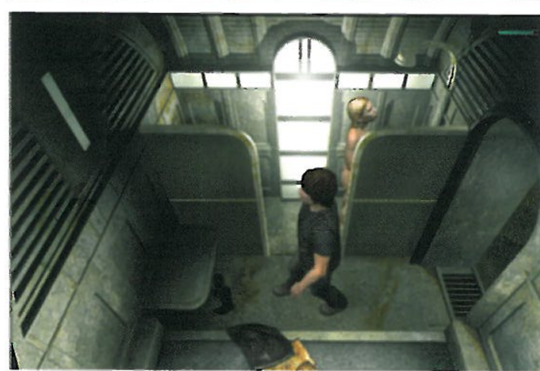
"*Duke Nukem* llegó a finales de 1996, el segundo año de empezar Friendware. Me trae muy buenos recuerdos. Noches enteras sin dormir, todos haciendo cajas en el almacén"

Friendware ha sobrevivido todos estos años con un catálogo casi exclusivo de PC "y siendo muy prudentes y selectivos en las cosas que hacemos". Pero ser una empresa pequeña no tiene por qué ser perjudicial: "Eso nos da posiblidad de cubrir huecos que igual otros desprecian, yendo a productos muy especializados, de estrategia, online o aventuras gráficas.

El público de este tipo de juegos es, igual que el PC, fiel pero muy exigente, y Friendware tiene contacto con sus compradores "y si entras en algunos foros nos verás, a mí o a la gente de la oficina". En esa oficina trabajan nueve personas; "somos los mismos desde hace unos seis años. Hemos logrado un equipo muy profesional, en el que todo el mundo está contento"

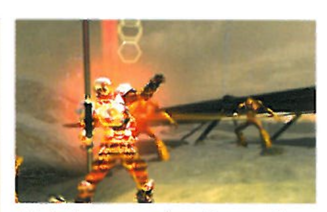
¿Le gustaría a Friendware integrarse en alguna gran empresa? "Los peces grandes nos han tentado y no sé qué pasará en el futuro, pero de momento hemos dicho que no. Friendware es una empresa con beneficios desde que se creó y estamos muy cómodos", dice Díaz. Pero eso no indica que sea una empresa acomodadiza. Hace un año y medio abrió una delegación en Méjico para ir reabriendo los mercados sudamericanos: "Va todavía muy lento, pero estamos contentos", afirma Díaz. Y también intenta ampliarse con el mercado de consola, tras sacar *Cycling Manager* en PSP y *My Animal Center in África* y *My Animal Center in Australia* está abierto a más títulos de consola, aunque, dice Díaz, "queremos ir con mucho cuidado, no queremos volumen, queremos no equivocarnos con el producto". Con esa meticulosidad han elegido también los títulos para los próximos meses: *Vampire Stories, Aion, Roma* y *La Abadía,* del estudio español Alcachofa Soft.





Reprobates **es una aventura gráfica que acaba de salir al mercado. Con unos escenarios oscuro y opresivos. que dan la ambientación necesaria a este psico thriller. de los creadores de *Black Mirror* y *Nibiru.***





Tabula Rasa, **un masivo online mezcla de rpg y acción es fruto del creador de *Ultima Online,* Richard Garriot. Está distribuido por Friendware.**







A la izquierda del todo, de izquierda a derecha, Francisco Asensio, Bertrand Caudron, Laura Méndez y Rut Martín. A los lados de estas líneas, unos momentos de los talleres con niños.



CULTURA

El videojuego enseña, el videojuego entretiene

EA y la Universidad de Alcalá editan una guía para mostrar que los videojuegos comerciales ayudan al desarrollo intelectual de los niños

Algunos padres están abiertos a la idea de que su hijo pase el rato con videojuegos educativos, pero pocos piensan que los videojuegos comerciales sirvan de algo al desarrollo de su hijo; como mucho, han oído hablar de que mejoran la coordinación oculo-manual de los críos, pero temen que los aislen socialmente, y hasta que les atonten el cerebro. Pero un estudio llevado a cabo por la Universidad de Alcalá y EA apoya la teoría de que jugar con títulos como *Los Sims* es bueno para el desarrollo intelectual de los chavales. El estudio consistió en talleres realizados en Madrid con 90 alumnos de entre 7 y 11 años en los que los niños jugaban acompañados, y otras actividades consistían en jugar en casa, con su familia.

Algunos niños iban en silla de ruedas y otros eran extranjeros, pero podían jugar al fútbol de videoconsola en igualdad con otros niños y se rompían las barreras culturales

Como muestra del camino que queda por recorrer ver con normalidad los juegos está la resistencia inicial que los investigadores tuvieron que vencer en los propios profesores y en los padres. "¿Van a dejar las matemáticas y se van a poner a jugar o qué?, apunta **Rut Martínez,** de la Universidad de Alcalá y coordinadora del estudio. Tras la experiencia de haber jugado con sus hijos, padres y profesores "nos han dicho que les hemos abierto los ojos", añade. **Francisco Asensio,** director del colegio Ciudad de Jaén uno de los centros que ha participado en el estudio, reconoce que inicialmente "lo que se les viene a la cabeza [a los profesores] es la carga negativa de los videojuegos", aunque tras los talleres cambió su concepto y se han mostrado entusiasmados con la idea. Hasta en la comunidad científica asombra que los investigadores hayan vencido las reticencias, teniendo en cuenta que en los ordenadores de los centros educativos de alguna autonomía, están bloqueadas webs como ea.com.

Laura Méndez, profesora de Psicología Evolutiva de la UNED e investigadora del proyecto, sostiene que la brecha digital de la que se habló en los años 90 ya no existe, pero sí se puede abrir un abismo "con la alfabetización en este tipo de medios" en referencia a los videojuegos, porque los adultos no estén acostumbrados a manejarlos y las nuevas generaciones sí se mueven en ellos con soltura. Méndez confía en que experiencias como esta contribuyan a tender un puente a quienes no están familiarizados con los videojuegos comerciales, pero "como cualquier cambio de mentalidad, lleva tiempo. A veces ni se cae en la cuenta de que son algo que podemos usar".

¿Cuáles son los aspectos positivos de que los niños jueguen con unos videojuegos que, además, son divertidos? Martínez dice: "la cantidad de procesos cognitivos, mentales, que deben realizar los niños" cuando piensan en cómo eliminar a un jefe final o superar un puzzle. Los juegos, pues no anulan la mente del niño, sino que la estimulan porque tienen que emplear sus neuronas a fondo para superar los retos que el videojuego les propone. Además, el estudio acaba el mito de que los juegos aíslan al niño. **Bertrand Caudron,** director general de EA España, apunta: "jugar no es un acto solitario; es colectivo cuando uno juega con una comunidad de jugadores" y pone como ejemplo los foros. Méndez se remite a los talleres para demostrar que los niños compartían trucos y experiencias, con lo que se socializaban. Y al jugar con sus padres se potenciaba la comunicación familiar "porque los padres se acercan no como alguien que les va a corregir la tarea", dice Asensio. Martínez apunta que el adulto se relaciona con más simetría con el niño (que puede ser también un experto), aunque el adulto puede aportar su visión más crítica, siempre y cuando sepa de qué van los videojuegos.

Los videojuegos demostraron también ser igualitarios. Alguno de los niños iba en silla de ruedas y otros eran extranjeros, lo que hace que normalmente no pueda jugar con sus compañeros, pero no tenía problemas para jugar al fútbol de videoconsola en igualdad de condiciones con sus compañeros, y se rompían las barreras culturales, lo que contribuyó a integrarlos a todos.

Quizá el resultado más interesante sea la guía "Aprendiendo con los videojuegos" que se puede descargar de la web www.aprendeyjuegaconea.com, que, con suerte, se convertirá en un lugar de consulta habitual de los padres para saber qué juegos compartir con sus hijos.





Entre los juegos utilizados estaban *Los Sims* (arriba), *NBA Live*, *FIFA* (sobre estas líneas) y *Harry Potter*, en PS2 y DS.





Desde 2004 EA ha llevado a cabo varias iniciativas para que los padres pierdan el recelo a los videojuegos.









Las espectaculares batallas tácticas del juego debut de Arvirago prometen hacer recordar al público quien hizo el entrañable *Commandos.*

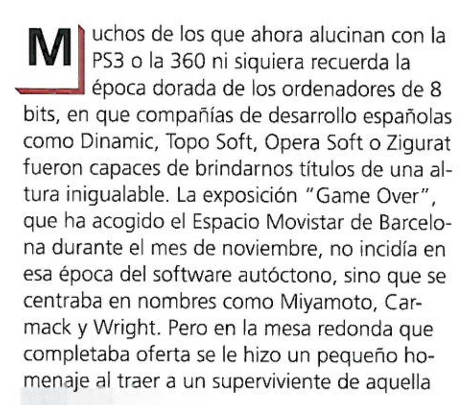
EVENTO

Videojuegos made in Spain



Por donde anda *The Lord of Creatures* y cómo está la industria del videojuego española

Muchos de los que ahora alucinan con la PS3 o la 360 ni siquiera recuerda la época dorada de los ordenadores de 8 bits, en que compañías de desarrollo españolas como Dinamic, Topo Soft, Opera Soft o Zigurat fueron capaces de brindarnos títulos de una altura inigualable. La exposición "Game Over", que ha acogido el Espacio Movistar de Barcelona durante el mes de noviembre, no incidía en esa época del software autóctono, sino que se centraba en nombres como Miyamoto, Carmack y Wright. Pero en la mesa redonda que completaba oferta se le hizo un pequeño homenaje al traer a un superviviente de aquella generación, Gonzo Suárez, creador de la mítica serie *Commandos* en Pyro Studios, estudio que dejó en 2002 para crear Arvirago Technologies.



Los modos online de *The Lord of Creatures* dejaron a más de uno boquiabierto con el motor gráfico creado por Arvirago, con iluminación dinámica y elementos "vivos"

El acto le sirvió para mostrar el trabajo realizado hasta el momento con el proyecto estrella de su estudio de desarrollo, *The Lord of the Creatures,* mezcla de action RPG y combates tácticos que Suárez y su equipo llevan entre algodones (y en secreto) desde hace tres años y medio. Su revolucionario concepto de juego (los héroes de la función, aparte de hacer magia, pueden invocar para las batallas hasta 140 criaturas, fusionables entre ellas, no es lo más destacado del título, pues se expande más allá del modo para un jugador gracias al peso de los modos online, tanto uno contra uno como cooperativos, que dejaron boquiabierto a más de uno gracias a su motor gráfico creado por Arvirago, con iluminación dinámica y elementos "vivos". Hubo mucha curiosidad entre el público por el título, y la accesibilidad de Suárez le permitió confesar que el proyecto va a costar 9 millones de euros y que, una vez Atari (que va a ser quien distribuya el título) les suministre el dinero que requieren, van a aumentar la plantilla para tener listo del juego, en sus versiones para PC, PlayStation 3 y Xbox 360, en año y medio. Que se dice pronto.

La posterior mesa redonda, centrada sobre todo en Gonzo Suárez y Pep Sánchez, director de Meristation –el comisario de la exposición, Ricard Mas, quedó eclipsado por los enciclopédicos conocimientos de sus acompañantes–, sirvió para que se lamentaran de la falta de apoyo entre industria y público, unos por lanzar juegos a todas luces demasiado caros y los otros por impedir la financiación de los equipos de desarrollo al abusar de la piratería.

Dijeron que es una pena que en nuestro país no haya una apuesta más valiente por el tejido industrial videojueguil, a pesar de que existen desarrolladoras con talento y experiencia, en parte porque se sigue viendo como un producto infantil. Incluso se reflexionó sobre cómo productos como la Wii han convertido al videojuego en una herramienta social y tal vez en el futuro donde cualquiera, con los conocimientos adecuados, pueda hacer un videojuego modesto, pero que llame la atención de industria y público.

De momento, el primer paso se dio en los talleres de creación de videojuegos que impartió Daniel Sánchez Crespo, jefe de proyectos de Novarama Technology y director de la parte videojueguil del festival Art Futura, y donde los alumnos pudieron realizar proyectos para móviles con Java2 Micro Edition. El tiempo dirá si de entre ellos surge un nuevo Gonzo Suárez.



La media de edad del público que acudió al Espacio Movistar era bastante baja, pero Gonzo Suárez supo metérselo en el bolsillo con su cercanía y su simpatía.

Teletipo



Asturias inventa la Wiidra

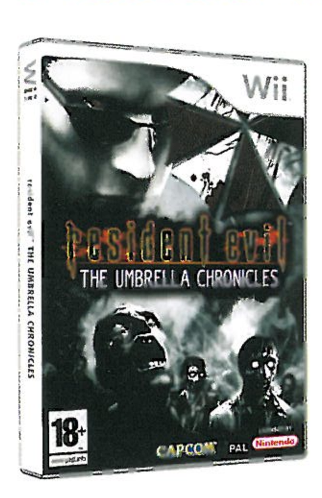
La asturiana Fundación CTIC (Centro Tecnológico de la Información y de la Comunicación) ha diseñado la Wiidra, un escanciador de sidra que utiliza el reconocimiento de movimiento del mando de la Wii (que incluso vibra cuando empiezas a verter el líquido y suena como si cayera sidra sobre el vaso). En la pantalla verás como sería el escanciado y, si aciertas, el aparato de la izquierda te servirá un culín real.







Haced frente a vuestros miedos



Multiplica tu fuerza por dos en "resident evil™: THE UMBRELLA CHRONICLES". La última entrega de la escalofriante saga te propone sumergirte con un amigo en las profundidades de la tenebrosa historia de Umbrella. Una siniestra aventura plagada de acción, y de hordas de hambrientos zombis... que, en esta oportunidad, sorprenderéis con vuestros Wii Zapper*, la nueva arma de fuego que duplicará vuestra fuerza de disparo en la lucha contra la misteriosa Corporación. Enfréntate a tus miedos. Y hazlo en compañía, porque cuando tengas enfrente a tu mayor enemigo, agradecerás tener a alguien cubriéndote las espaldas.











www.wii.com

* Wii Zapper se vende por separado.





EVENTO

Nintendo deja de lado a los "adolescentes solitarios"

El gigante japonés define su nuevo público y se centra en la diversión que favorece la vida social en detrimento del juego tradicional



Según Paine, Touch! Generation no está lleno de "*terabytes* y HD", sino que pretende mejorar la vida de la gente con experiencias interactivas. Así que nada de tiros.

Se ha hablado mucho sobre los esfuerzos de Nintendo para atraer a un público más amplio, pero en un encuentro celebrado en Londres a finales de octubre se establecieron de forma muy explícita los objetivos de la compañía, que se alejan decididamente de sus jugadores tradicionales. La conferencia de prensa, bautizada por Nintendo como "Mind Body and Console", fue un encuentro cuidadosamente preparado, destinado a atraer claramente al público no jugador. Tres fueron los pilares de la presentación: subrayar la rentabilidad de Nintendo, incidir en la capacidad de integración de su software, y demostrar que sus juegos están saliendo del "entorno del adolescente solitario y antisocial", en palabras del responsable de marketing de Nintendo en el Reino Unido, **Dawn Paine.** Los éxitos de Nintendo en este sentido son innegables, aunque no ha sido la única compañía en acudir al rescate de una industria que estaba al borde de la extinción, como parecía sugerir el director general de la empresa en el Reino Unido, David Yarnton.

Es cierto que la popularidad de la Wii y la DS han sido un factor fundamental en el crecimiento de esta industria, y Yarnton aportó un aluvión de estadísticas para corroborarlo, afirmando que su éxito se basaba en una investigación realizada para buscar un mercado alternativo al de los adolescentes. Se presentó un vídeo sobre el fenómeno del "juego de la tercera edad", en el que se afirmaba que dos tercios de los usuarios de la DS son mujeres. Pero, más que estas estadísticas, lo importante es el cambio que esto supone en el tradicional perfil de esta empresa, algo que parece dar la espalda a sus fans habituales. Un vistazo a los

Nintendo sugirió que está intentando atraer a un público diferente y convertirse en símbolo del 'desarrollo personal, la salud, la belleza y la buena forma física'

pósters repartidos por el local dejaba bien claro que los *frikis* de los videojuegos están siendo marginados en favor de imágenes de parejas de distintas etnias o de amas de casa en sus cocinas, todos ellos encantados con los juegos de Nintendo. Una de las imágenes proyectadas en la presentación insistía en que el videojuego se ha percibido a menudo como una "triste dependencia que aleja al jugador de la realidad". En la pantalla aparecía un chalado de pelo largo, gritando con su mando en la mano. A su alrededor se proyectaban palabras negativas como "desconectado" o "aislado". Sin embargo, más que desacreditar estas opiniones, Nintendo sugirió que la empresa está tratando de atraer a un público diferente, para convertirse en símbolo del 'desarrollo personal, la salud, la belleza y la buena forma física'.

Este cambio de modelo es el resultado del desarrollo de Touch! Generations de Nintendo, que, al contrario que el juego tradicional, no pretende "sustituir a la vida real, sino conectar con ella". Pero Paine afirmó que Nintendo no estaba dejando de lado a sus jugadores más comprometidos, y puso como ejemplo tres de los juegos de la compañía: *Metroid Prime 3*, *Zelda: Phantom Hourglass* y *Mario Galaxy.* No hay nada malo en incorporar a un nuevo sector de público, pero esto parece dejar de lado el valor creativo del propio medio, favoreciendo juegos que son accesibles y funcionales pero artísticamente pobres.



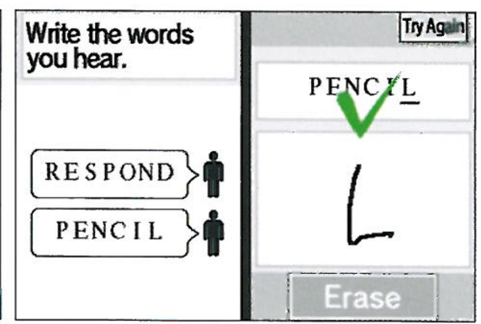
LA WEB DEL MES

Japanmanship se define como una página sobre 'la vida y el desarrollo de videojuegos en Japón', una buena presentación para un sitio en el que puede encontrarse cualquier cosa, desde información sobre los bolsos de Louis Vuitton hasta datos sobre programadores japoneses. Tras la pausa del verano, JC Barnett ha actualizado la página regularmente, incluyendo sus artículos sobre bolsos junto a una estupenda evaluación de la situación de Microsoft en el mercado japonés. Una página que promociona sus ventas con la frase 'ayúdame a aumentar mis ingresos comprando productos caros que no necesitas' sugiere al menos que detrás de ella hay una persona sincera.



Site:
Japanmanship
URL:
japanmanship.blogspot.com/





Nintendo reitera su compromiso con los no jugadores con títulos de desarrollo personal como *Face Training* y *Brain Training* (arriba), mientras su presidente ha anunciado que la DS tendrá nuevos complementos para su tecnología inalámbrica.



KANE & LYNCH
DEAD MEN™
★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
UN VIDEOJUEGO DE ODIO, PÉRDIDA Y VENGANZA
WWW.KANEANDLYNCH.COM
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
Games for Windows LIVE
Io-Interactive
Eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead MenTM Eidos
the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S.
All rights reserved. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademar
the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360,
NO TE PIERDAS
HITMAN
YA EN LOS MEJORES CINES



Rebellion conoce bien la serie, pues creó *Alien Vs Predator* para Jaguar de Atari en 1994 y para PC en 1999. Pero *AVP Requiem* no es un FPS, sino un juego en tercera persona.







ENTREVISTA

Rebelde con causa

Jason Kingsley, de Rebellion, habla de *Aliens Vs Predator*, mientras crece como independiente y crea juegos en tiempos récord

La historia de Rebellion es distinta de la de otras empresas independientes en el Reino Unido. Otros estudios de éxito, como Bizarre, deciden resguardarse bajo el ala protectora de una distribuidora más grande, pero Rebellion se dedica a comprar comics (son dueños de 2000 AD) y a trabajar como una hormiguita. Trabajan con varios proyectos a la vez, y tienen fama de crear buenos títulos en un tiempo récord. Está a punto de publicarse *Aliens Vs Predator: Requiem* (ver página 48), un juego hecho en sólo seis meses que ha convertido a este desarrollador, creador del *AVP* original, en el creador de moda para PSP. Nos reunimos con el consejero delegado de Rebellion, **Jason Kingsley,** en la sede de la compañía en Oxford.

Rebellion parece haberse convertido en el especialista en PSP. ¿Es casualidad o todo estaba preparado?

La verdad es que no era ese nuestro objetivo. Cuando Namco nos pidió desarrollar el juego *Dead To Rights: Reckoning* [el primer proyecto de Rebellion para PSP], lo hicimos en muy poco tiempo. Estamos muy orgullosos de lo que conseguimos en los tres meses y medio que nos llevó sacar adelante este juego.

La gente comenta que el *middleware* no funciona en PS3, y sus juegos se están retrasando. Pero nosotros no hemos tenido ningún problema de este tipo



Star Wars Battlefront: Renegade Squadron, basado en una conocida IP, es otro de los proyectos de Rebellion para la PSP.

¿Han sido estos proyectos rápidos para consolas lo que les ha permitido mantenerse como estudio independiente?

Tiene sus ventajas. Uno de los problemas de los independientes es que normalmente sólo cuentas con un juego importante. Ahora hemos pasado a desarrollar cinco títulos a la vez, lo que supone un colchón de protección. En este momento podemos manejar cómodamente cuatro juegos de próxima generación.

Pero la situación sigue siendo dura para los independientes, ¿verdad?

Según tengo entendido, sí. A nosotros nos va muy bien; pero en este negocio, o te mueres de hambre o te sobra la comida. La gente comenta que el *middleware* no funciona en PS3, y sus juegos se están retrasando. Pero nosotros no hemos tenido ningún problema de este tipo. Hemos creado un motor, sistemas y herramientas capaces de adaptarse a los cambios.

Debe de resultar raro trabajar de nuevo con *AVP* después de todos estos años...

Nos decepcionó mucho que le encargaran a Monolith el desarrollo de *AVP2*, pero lo entendimos, porque nosotros habíamos hecho ya cuatro versiones del juego, y a veces alguien que empieza de cero puede tener una mejor perspectiva.

Pero ahora tenemos la oportunidad de volver al juego e incorporar todas las ideas que han estado bullendo en nuestra cabeza todo este tiempo. Ha sido un largo proceso, y siempre hay cierta tensión entre lo que querríamos hacer y lo que el dueño de la licencia nos permite. Pero lo entendemos, porque ocurre justo al revés cuando hacemos cosas como *Judge Dredd* o *Rogue Trooper*.

¿Cree que tener 2000AD les ha enseñado a manejar con tacto las IPs de otra gente?

Creo que sí. Antes preguntábamos cosas como: ¿Por qué Rogue Trooper es de color azul? Eso es como preguntar por qué Sonic tiene que ser azul. Ya hemos aprendido a no hacer preguntas tontas de este tipo.



NACE ACTIVISION BLIZZARD

Activision (*Call of Duty, Guitar Hero*) y Vivendi Games (*World of Warcraft, Crash*) se unen para crear Activision Blizzard, una megadistribuidora valorada en unos 18.900 millones de dólares. Según informa Activision, hasta la fusión, que será en los próximos seis meses, cada empresa funcionará de forma independiente.



TOMY

DESATA TU PODER NINJA

NARUTO NINJA COUNCIL European Version



¡Utiliza tu pulso...



... para descubrir más de 35 ataques devastadores!



NINTENDO DS lite

¡Con patadas, puñetazos y espectaulares ataques Jutsu ayudarás a Naruto y sus amigos a través de más de 60 misiones diferentes! Utiliza la pantalla táctil para incrementar tus poderes Jutsu, y conecta con tu cuerpo y espíritu para hacer un uso total de los centros Chakra. ¿Sabes lo que se necesita para ser un maestro ninja?

Nuevo Color: Plata





PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Dark Void

PLATAFORMA: SIN CONFIRMAR **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM



De Airtight, desarrolladores de *Crimson Skies*, es de todo menos una continuación vacía. Jetpacks, aviones y ovnis se únen al combate cuerpo a cuerpo. Una gran carga, lo mires por donde lo mires.

Twelve Sky

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** GIGASSOFT



Embarquémonos todos en la beta abierta de este mes, "todos" a los que les guste "la gran batalla sin fin" del superventas MMO de Corea. Con tres años de edad, el juego hace su debut en inglés.

Nights Into Dreams

PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



El recién anunciado modo My Dreams une a las bestias de Nightopia en un terreno acotado con enlace al Canal del tiempo. Esperemos que la fauna salvaje no sea la misma de *Stalker.*

Iron Man

PLATAFORMA: 360, DS, PC, PSP, PS2, PS3, Wii **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Sega saca pecho con una adaptación de película multiplataforma. El contrato de tantos años con Marvel permite sacar títulos basados en películas, parecidas a la reciente *Spider-Man* de Activision.

Turok

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** TOUCHSTONE



Un anuncio que llega tarde para un port de PC que llega tarde. El FPS de dinosaurios de Disney llegará a los PCs en primavera de 2008, después de salir en consolas. Aspyr se encarga de la conversión.

Overlord

PLATAFORMA: 360, PC **DISTRIBUCIÓN:** CODEMASTERS



Más botín para el castillo, gracias a tres packs descargables. Raising Hell añade más misiones en modo historia, los otros son mapas multijugador y funcionalidad a pantalla dividida.

New LucasArts/BioWare Project

PLATAFORMA: SIN CONFIRMAR **DISTRIBUCIÓN:** LUCASARTS



¿Es la serie de Televisión de *Star Wars?* ¿Algo sacado de Indiana Jones? ¿El Pato Howard? Después de la desilusión de *Mass Effect*, puede que merezca la pena volver a una galaxia muy, muy lejana.

Gran Turismo 5

PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE



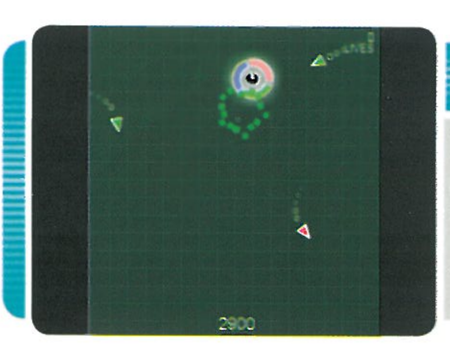
¿Quién es Stig? Parece ser que tú. Un contrato con la BBC Worldwide es el responsable de que se emitan 40 episodios de *Top Gear* en GT TV, el canal adaptado a PS3.

Omega Five

PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** HUDSON SOFT



El atractivo shooter de Hudson llega este mes a XBLA, y añade otro esquema de control al catálogo de 360. El reparto humano lo separa del resto, junto con los escenarios similares a *R-Type.*



JUEGO DEL MES EN INTERNET

Colordefense

www.kongregate.com/games/Coolio-Niato/colordefense

Un mes más, otra ráfaga de clones de *Robotron*. Se podría pensar que a estas alturas ya se han visto todas las posibles variaciones, pero, sorprendentemente, todavía hay algunos incondicionales por ahí exprimiendo las últimas gotas de ingenuidad del género. El creador del *Colordefense*, "Coolio Niato", ya había innovado previamente en este espacio con *Colorwars* (un juego en que se tenía que cambiar el color del barco antes de poder destruir a los enemigos con un código similar de colores). *Colordefense* tiene un punto de vista más pasivo de la misma situación: en lugar de disparar a los enemigos, hay que desviarlos con uno de los tres paneles de colores que rodean el barco, rotando el escudo para hacer coincidir su color con el del enemigo. Cada vez que éste acierta, se golpea el barco, y el resultado es un frenético embrollo para conseguir quedarse en el centro, donde hay más tiempo para reaccionar ante los enemigos. Con enemigos que varían y olas cada vez más rápidas, el juego es todo un desafío, aunque corto (pero su verdadero logro es que refresca un concepto trasnochado).



16+
www.pegi.info
BRAVIA SONY
Siente la alta definición
de tus juegos en Blu-Ray
con Sony Bravia
UNCHARTEDPS3.COM
La búsqueda de un tesoro perdido te conducirá a la muerte.
Una pista en el ataúd de Sir Francis Drake pone al cazafortunas Nathan Drake tras el rastro de la leyenda del tesoro El Dorado. Pero la expedición se ha convertido en una trampa mortal: atrapado en una misteriosa isla y capturado por mercenarios, Nathan debe luchar para sobrevivir. Desenterrar los terribles secretos de la isla puede enterrarle a él.
SÓLO PARA PLAYSTATION®3
NAUGHTY DOG
UNCHARTED
El Tesoro De Drake
PLAYSTATION 3
This is living
PLAYSTATION 3



Las ventas de EA están por debajo del 10 por ciento en Japón, por lo que tuvieron que cerrar sus oficinas allí hace un año. *Sim City*, juego que ya encandiló a japoneses en su versión de SNES (ahora lo hace en DS) y *Los Sims* parecen ser sus únicos revulsivos para volver a ganar algo de terreno.

COSAS SOBRE Japón

La dura conquista del lejano oriente

Luis García Navarro, técnico en localización de videojuegos

A nadie escapa el hecho de que cada vez son más los juegos desarrollados en Japón que no sólo aterrizan en nuestro mercado, sino que arrasan en ventas. Muy diferente es la situación en el archipiélago nipón, donde los títulos creados en Occidente llegan con cuentagotas. Y, lo que es peor, más de tres cuartas partes de los juegos foráneos que llegan allí no reportarán los beneficios que premien el esfuerzo que supone meterse en territorio vedado. Pero... ¿tan difícil es que un juego extranjero triunfe por aquellos lares?

El espacio que ocupan los juegos occidentales en Japón no ha sido siempre un valle de lágrimas. Rare consiguió dar el pelotazo a principios de los 90 con sus tres entregas de *Donkey Kong* para Super Nintendo. El 30 por ciento de las ventas globales del primer *DKC* se llevaron a cabo en Japón, y de ahí se paso al 50 por ciento en *DKC III*. Todo un hito que hasta la fecha no ha conseguido repetir ni la todopoderosa Electronic Arts.

Da la casualidad de que, desde entonces, los únicos juegos occidentales que han sido recibidos con los brazos abiertos en tierras niponas tienen un denominador común: encajan perfectamente con la estética favorita del gran público. Parece que un juego da dinero seguro si lo protagonizan personajes monos y adorables (o en su defecto graciosos): Banjo y Kazooie, Dexter, Ratchet y Clank, Crash... El bandicoot es el que más ha calado en la sociedad nipona desde su debut en PlayStation, hasta el punto de que muchos japoneses piensan que es una invención propia de su país. Tal es la fama de la mascota de Vivendi que incluso el desarrollo de uno de sus juegos recayó en manos niponas (Dimps lanzó para DS el *Crash Boom! Bang!). Ratchet & Clank*, por su parte, fueron los únicos representantes occidentales que asomaron la cabeza en la lista de los 100 más vendidos en Japón hace dos años con su cuarta entrega para PS2.

A pesar de sus claros favoritismos, los japoneses no son autosuficientes por tener gustos diametralmente opuestos a los nuestros. No hace falta un concienzudo trabajo de investigación para averiguar qué puntos tenemos en común, sobre todo a la vista de fenómenos como *Brain Training, Tetris* y *Sim City,* por el bando occidental, son quizá el máximo exponente de ese otro tipo de juegos que supieron hacerse un hueco en la hermética sociedad nipona. Lo que sucede es que los días en que los occidentales hacíamos pensar a los japoneses quedan, por desgracia, demasiado atrás.

> *Tetris* y *Sim City* son quizá el máximo exponente de aquellos juegos que supieron hacerse un hueco en la hermética sociedad nipona. Los días en que los Occidentales hacíamos pensar a los japoneses quedan atrás

Con estos precedentes, no es necesario llevarse las manos a la cabeza porque títulos del calibre de *God of War* o *Halo 3* vendan las copias justas en Japón. Sus cifras deberían ser motivo de júbilo, teniendo en cuenta que juegos así van enfocados a esa minoría japonesa que compone el público hardcore, la misma que difícilmente jugará a un *Crash*. Por eso en su día se tomó como victoria que *GTA III* ven-







La publicidad en revistas, televisión, en la calle y en la propia tienda lo es todo para un juego en Japón. Si no se promociona puede pasar desapercibido, como ha pasado con muchas joyas occidentales. Véase como ejemplo la foto de abajo a la izquierda, con *Dragon Quest Monsters*.





diera la nada desdeñable cifra de 300.000 copias... ¡sin estar siquiera traducido! Lógico que, con el esfuerzo de localización de *San Andreas*, la serie se consolidase con unas excelentes y sorprendentes ventas, pero que distan mucho de las que obtiene cualquier bodrio de la serie *Gundam*.

Llegamos al meollo del asunto: dar con las causas que han llevado a Microsoft al borde del ridículo en suelo japonés. Precisamente dos generaciones de consolas cuya base son producciones occidentales sin miga para los japoneses no debieron haber invitado al optimismo. La vuelta de tuerca con la 360 fue un brindis al sol. Además, por mucho que estudios nacionales (Capcom, Mistwalker) produzcan grandes juegos, el irrisorio catálogo japonés de la consola en comparación con el occidental lleva a muchos usuarios a menospreciarla. Máxime cuando juegos de la talla de *Mass Effect* y *Bioshock* siguen sin fecha de lanzamiento. ¿Batirán el récord de *Oblivion*, que tardó un año y cuatro meses en llegar a Japón?

Pero no es el limitado catálogo de Xbox 360 la causa principal de su desoladora situación, sino su paupérrima maquinaria de marketing, asunto poco baladí que ya apuntó en su día Hironobu Sakaguchi. En un país donde una buena campaña de publicidad es vital para las ventas del producto anunciado, Microsoft ha sido objeto de duras críticas por sus propios empleados dada la mala o escasa promoción de sus grandes bazas occidentales (el caso de *Gears of War* rozó el patetismo), mientras que juegos más deficientes como *Idol Master* se promocionaron incluso varios meses antes de su lanzamiento. Que una consola occidental le haga el vacío a sus juegos no japoneses es un error a la altura de la ausencia de una mascota oficial. Quizás si algún animal antropomórfico tuviera su línea de títulos propia en 360 otro gallo cantaría...

Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados en Edge

Rock Band



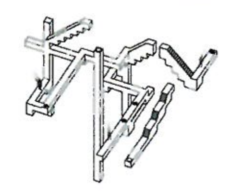
Nuestros miedos se confirman: solos de *GHIII* contra gogos demoníacas. Pero no hay nada como jugar con toda la puñetera banda.
360, PS2, PS3, EA

God Of War: Chains of Olympus



Después de ver el mes pasado que la furia de Kratos pasa de la gran pantalla a la pequeña bastante bien, no cuesta tanto esperar.
PSP, SCEE

Echochrome



Después de *Portal*, es bueno saber que hay más enigmas espaciales tras la esquina. Pero me temo que en esta no hay pastel.
PS3, PSP, SCEE

Ganar con un botón

¿Dan más accesibilidad los controles sencillos?



El sistema de lucha de *Fable 2* emplea tres botones: uno para ataques a corta distancia, otro para los de larga y otro para magia. Dependerá de lo intuitivas que sean las acciones sensibles al contexto, tales como levantar objetos o interactuar con el escenario.

Desde que Nintendo lanzó su Wii, la sensación de que los controles se han convertido en algo complejo ha ido en aumento. Aunque la consola es sólo un ejemplo de una filosofía de interactuación que ya incluía el gran botón "A" de la GameCube, parece que es ahora cuando todos se han puesto en serio a explorar nuevos métodos de control, cuestionándose los complicados combos de botones que han ido siempre unidos a los juegos.

Too human es uno de ellos. Tiene un esquema de control en el que el protagonista puede golpear a todo cuanto se encuentra dentro del rango de acción del stick derecho de la 360. Aún a riesgo de parecer simplista, un conjunto de opciones de ataque a larga distancia añade un poco más de profundidad. La idea es que los combates dejen de ser el dominio de los jugadores habilidosos.

De manera similar, la idea de Lionhead para el control con un sólo botón del ataque a corta distancia de *Fable 2* es que "es tan sencillo que todo el mundo puede jugar". Además de responder a las acciones de mantener, soltar y pulsar, el sistema es sensible al entorno, y permite recoger objetos o lanzar enemigos contra las paredes.

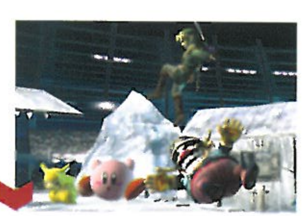
Los diseñadores tienen una triple misión: hacer siempre lo que los jugadores esperan de ellos, que el control sea accesible a los nuevos jugadores y que recompense a los más expertos. Aquí es donde se suelen notar los fallos. Los jugadores se frustran y se cansan de que los combates sean tan repetitivos.

Los juegos con controles más exigentes, como los de *Ninja Gaiden,* se usan como ejemplo por aquellos que reclaman esquemas más simples. Pero los juegos no deberían ser tranquilas experiencias que cojan de la manita a los jugadores; son interactivos, los jugadores necesitan sentir que han contribuido a su propio éxito.

¿No será que se está malinterpretando la noción del ideal de un solo botón? ¿No se debería dar más opciones en lugar de eliminarlas? ¿Qué tal si, en lugar de ofrecer sólo un método fácil de interacción, les dejamos elegir a los jugadores su propio método de juego de acuerdo a sus habilidades?









PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
ESTUDIO: **SILICON KNIGHTS**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2008**

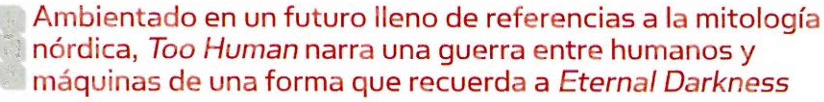
Too Human

La respuesta consolera a Diablo por fin muestra sus cartas

Después de una presentación desastrosa durante el E3 de 2006, y tras la reacción poco favorable de su fundador, Denis Dyack, a la cobertura de los medios, Silicon Knights no ha mostrado demasiadas ganas de presentar los avances conseguidos en *Too Human.* El equipo de desarrollo ha preferido ofrecer a los periodistas su nueva versión jugable en sus oficinas de St. Catharines (Canadá) y, aunque tiene defectos, el proyecto al fin parece encaminado hacia algo que puede estar a la altura de sus expectativas.

Ambientado en un futuro lleno de referencias a la mitología nórdica, *Too Human* narra la historia de una guerra entre humanos y máquinas de una forma que recuerda, y mucho, al juego de culto de Silicon Knights, *Eternal Darkness,* con flasbacks jugables que enriquecen el argumento. Las escenas de vídeo tienen una interactividad similar, pues el jugador sólo pierde el control del personaje principal, Baldur, en los diálogos de importancia o en las escenas de acción.

Diseñado como un action-RPG, *Too Human* permite a los jugadores escoger cinco clases de personaje para Baldur. Claramente influidas por los multijugador online, basculan entre los inalterables Tanques y los curativos Biomecánicos, aunque Dyack apuntaba que los contenidos descargables de *Too Human* podrían incluir nuevas clases.


Ambientado en un futuro lleno de referencias a la mitología nórdica, *Too Human* narra una guerra entre humanos y máquinas de una forma que recuerda a *Eternal Darkness*





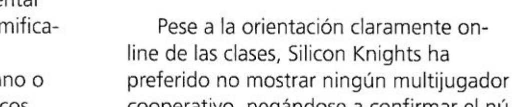






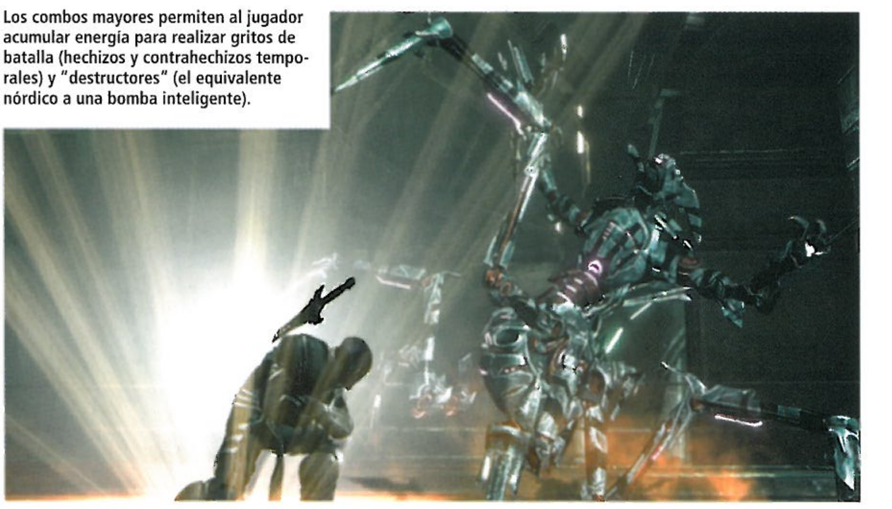


Cada una de ellas puede aumentar hasta el nivel 50, cada una con ramificaciones de habilidades únicas, y la posibilidad de seguir siendo humano o mejorarse con implantes cibernéticos (que tendrán consecuencias importantes en la trama global), que tienen poderes como hechizos para grupos o la habilidad de irritar a tus enemigos. Silicon Knights ha asegurado que habrá casi una infinita personalización de los protagonistas, con centenares de armas y protecciones distintas que pueden ir de lo más normalito a piezas históricas y épicas al más puro estilo *World of Warcraft.*



Pese a la orientación claramente online de las clases, Silicon Knights ha preferido no mostrar ningún multijugador cooperativo, negándose a confirmar el número de posibles jugadores simultáneos e incluso a discutir la curiosa posibilidad de que todos los usuarios cooperativos utilicen a la vez a Baldur.

Aceptando que el jugador escoge un personaje preparado para avanzar en solitario (como el equilibrado Campeón o el experto en armas a distancia, el Comando), el combate para un solo jugador es tan compulsivo como en los capítulos de


Los combos mayores permiten al jugador acumular energía para realizar gritos de batalla (hechizos y contrahechizos temporales) y "destructores" (el equivalente nórdico a una bomba inteligente).



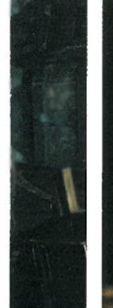




Las armas de proyectiles funcionan de forma similar a las de *Halo*: los explosivos en el gatillo izquierdo y las balas en la derecha, y una por mano si llevas dos.



El jugador no puede controlar la cámara, de vocación cinematográfica, pero sí escoger su distancia. Como resultado, hay momentos en que te encuentras luchando contra un enemigo que no ves.





Diablo en los que resulta obvio que se inspira. Allá donde Blizzard cogió el concepto de point and click y lo usó para simplificar y modernizar las batallas en tiempo real de *Diablo,* Silicon Knights lo ha encajado en un mando de consola.

Durante los enfrentamientos, el jugador mueve el stick derecho en la dirección de la amenaza que quiere enfrentar, apuntando a los enemigos y permitiendo a Baldur que se abalance y ataque con sus armas de distancia corta en cuanto estén a su alcance. Con sólo cambiar la dirección del stick, se cambian los objetivos y (con suerte) se consigue un combo por encadenar muertes.

Aunque en principio todo esto puede parecer simplón, la inclusión de armas de proyectil (como ametralladoras o rifles lanzagranadas) en los gatillos, que también se enfocan sobre los enemigos con el stick derecho, añade una cierta profundidad táctica, como la presión que ejercen los grupos de enemigos y los minijefes. *Too Human* no ha convertido el machaque de botones en menear sticks.

Es disfrutable, pero nuestras reservas se mantienen con los modos cooperativos en red. Sin haber visto un cambio de niveles al azar al estilo *Diablo*, la cantidad de opciones de personalización puede ser un desperdicio si no se alienta a rejugar el título. Aunque todo apunta a que merecerá que te lo pases una vez.





Diseñado para provocar daños a mansalva, el Berserker es el único que puede empuñar armas de distancia corta a dos manos.



Lo mejor es el ciberespacio

El mundo de *Too Human* incluye un ciberespacio, al que se accede por pozos. Es el hogar de las Nornas, las diosas del destino de la mitología nórdica, y permite a Baldur encontrar objetos secretos, abrir puertas y afectar de otras formas al mundo "real". Nuestra limitada prueba nos impide decir si es más que otro enfoque de los mundos paralelos de *Zelda*, y tener que ir continuamente a los pozos para abrir puertas puede estropear la idea.





Las animaciones son mezcla de captura de movimientos y basadas en IA. En una pelea cuerpo a cuerpo, las reacciones de los personajes son muy realistas.

The Outsider

David Braben ofrece una ojeada anticipada en acción a su libérrima teoría conspirativa

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SIN CONFIRMAR**
ESTUDIO: **FRONTIER**
ORIGEIN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR (2009)**



David Braben aún no está preparado para mostrar demasiado de *The Outsider.* Este thriller político con libertad de acción, presentado hace más o menos un año (ver EDGE 5), está a otros dos de estar listo, y no tiene distribuidor (aunque eso puede cambiar pronto: al preguntarle sobre la cuestión, Braben dijo "sin comentarios" con una amplia sonrisa). Pero el padre de Elite está lo bastante entusiasmado como para pregonarlos al público en el festival GameCity, mostrando algunas demos en movimiento.

Sigue siendo uno de los conceptos más fascinantes y ambiciosos que hay en desarrollo. El jugador interpreta a John Jameson, un agente de la CIA acusado de asesinar al presidente estadounidense, y perseguido por los medios de comunicación y las fuerzas de seguridad. La lucha de Jameson por desvelar la conspiración será totalmente no lineal. No sólo tendrás libertad para explorar Washington y adoptar las tácticas que prefieran; también podrán influir en los acontecimientos y aliarse con múltiples bandos.

Braben explica: "No es que la historia se bifurque una o dos veces, es que lo hará continuamente. Los caminos que suelen estar prohibidos no lo están, como la posibilidad de matar a un personaje". Te quita las ganas pensar que es un universo sin historia definida, pero el autor dice que esto es más a nivel práctico que conceptual: "Lo difícil es equilibrarlo todo, no hacer la historia flexible".

Es difícil imaginar qué forma tendrá, especialmente siendo un título que Braben insiste pertenece al género de acción. Pero una de las demos de su conferencia mostró *The Outsider* de cerca por primera vez. Jameson es abordado durante un robo por un policía que intenta arrestarle, pero es interrumpido por un grupo de tiradores invisibles. El agente entra en pánico, pero Jameson le convence de que se ponga a su lado en el tiroteo con una rápida conversación en tiempo real mientras pelean. Esos diálogos son mediante dos opciones resumidas en una o dos palabras y escogidas por el juego al instante.

Pese a los gráficos y los diálogos provisionales, la escena fluye con naturalidad y demuestra potencial. Las conversaciones parecen estar entre las opciones de diálogo de las aventuras gráficas y las órdenes de equipo dependientes del contexto. Braben dice: "No están tan lejos el uno del otro, eso es clave. Pero cuando estás gritándole al otro cosas relacionadas con la historia a media batalla, la cosa se pone interesante. Como 'Deja de disparar y te lo daré' o 'Podemos trabajar juntos'".

La perspectiva más atractiva es que no sólo te dejará escoger entre hablar o disparar, sino también hacer ambas cosas. Dos años son mucho tiempo para trabajar en un proyecto como éste. Esperamos que Frontier pueda mantener ese mismo nivel en todos los campos.

Algunos conspiradores buenos

Los detalles de la trama del juego –si es que se puede llamar así a su recorrido no lineal de tensiones y motivaciones– siguen bajo llave. Pero podemos hacernos una idea con las situaciones que Braben describe. Estarán el servicio secreto chino, una CIA corrupta, el grupo terrorista en el que Jameson estaba infiltrado, los conspiradores tras el asesinato y, quizá lo más interesante, los medios de comunicación. Y como no podía faltar en un thriller a lo Hitchcock, también habrá al menos un McGuffin. Los ejemplos de Braben de cómo utilizarlo –para enfrentar facciones entre sí, o incluso revelarlo a la prensa– pueden ser lo mejor de la libertad de acción que ofrece.



Frontier acepta que habrá una línea que tomará la mayoría de jugadores: "Hemos de asegurarnos de que el camino que la mayoría seguirá funcione bien".



Braben dice que la clave para crear una ciudad creíble fue no usar paquetes de diseño. El estudio ha elaborado sus propias herramientas.


16+
www.pegi.info
TÚ GIRAS. EL DRAGÓN GIRA.
Gira, salta, desciende en picado, vuela. Hagas el movimiento que hagas con el Mando Inalámbrico SIXAXIS™, el Dragón te seguirá. Sin cables que te molesten, tendrás total libertad de movimientos. El Mando Inalámbrico SIXAXIS™ obedece tus órdenes y ahora eres una bestia voladora que lanza fuego por la boca en una aventura épica.
FACTOR 5
WWW.LAIRPS3GAME.COM
L·A·I·R
PLAYSTATION 3
This is living
PLAYSTATION 3
Lair™ ©2006-2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Factor 5. Lair is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

PLATAFORMA: **360, PS3, Wii, DS**
DISTRIBUCIÓN: **2K SPORTS**
ESTUDIO: **POWER AND MAGIC DEVELOPMENT**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2008**

Top spin 3

La franquicia de 2k Sports busca el título que defina los simuladores de tenis



La escuela *Top Spin* de este capítulo de la serie no sirve, como en títulos anteriores, para que tu jugador mejore, sino para que tú lo controles mejor.



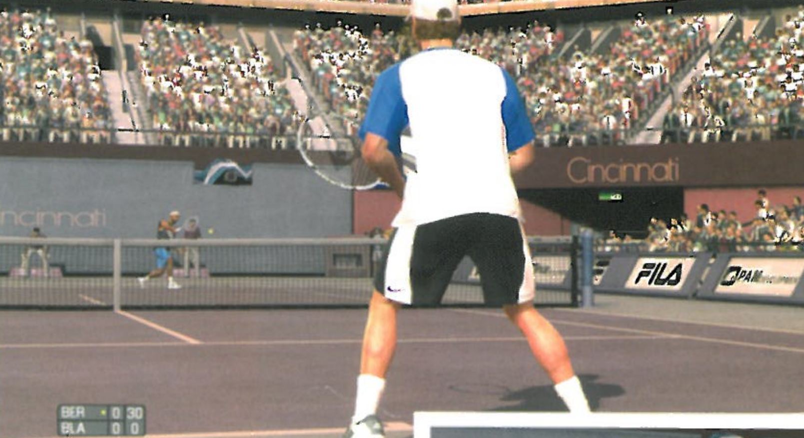
La vuelta a los slams en dos semanas

PAM ha intentado conjugar la motivación a los nuevos jugadores con la recompensa a los más veteranos. El juego online tiene temporadas que duran dos semanas, al cabo de las cuales se reinician los rankings. En cada temporada podrás disputar cada torneo solamente una vez. Para facilitar al jugador la participación en los torneos puedes disputar los partidos con varios días de diferencia.

La comunidad de jugadores de la serie se quejó de tener que desarrollar la carrera de cada jugador offline cuando querías competir online con varios personajes, con lo que ahora, cuando compites online, consigues puntos para mejorar al jugador offline.









Hay infinidad de opciones de personalización, puedes hacer hasta caricaturas. Giuntini dice que se moverá tan bien como los tenistas incluidos en el juego.

Respetuoso con el deporte del tenis y realista. Esta es la declaración de principios de PAM que desarrolló para los medios de comunicación **François Giuntini,** director de arte de *Top Spin 3,* en una presentación a los medios del título a finales de noviembre en Madrid. Lo que el estudio tiene en mente para este capítulo de la serie es lograr que sea un título que sea al tenis lo que títulos como *Pro Evolution Soccer* y *FIFA* al tenis o *2K* y *NBALIVE* al baloncesto. Así, el estudio de 2k Sports en París decidió modificar la tecnología, las físicas y la jugabilidad del capítulo anterior. Al menos en las consolas de alta definición, ya que Giuntini apuntó que la versión para Wii será un juego diferente para un público diferente y se limitó a decir: "Será algo sorprendente", menos simulación, más posturas ridículas, tal vez. La versión para DS será "más parecida a Top Spin 1", según Giuntini.

En las consolas de alta definición la potencia gráfica será un elemento básico, como no podía ser menos, para dar naturalidad a los movimientos de los jugadores. Cada movimiento utiliza decenas de animaciones y cada ropa tiene su propio motor de animación.

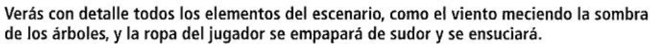
Siguiendo una tendencia en boga, PAM habló con la comunidad de seguidores de la serie para pulir el título. El resultado es que tu personaje empezará, como en el primer *Top Spin,* siendo un jugador local en el modo carrera y tendrás que ganarte tu puesto en los grands slams. Y si te encuentras a Federer en la primera ronda, éste jugará tan duro como merece su puesto en la ATP.

Pero es en la jugabilidad donde *Top Spin 3* ofrece las mayores innovaciones. Cuando pulsas el botón, el jugador deja de moverse, y al soltar mueve la raqueta, de ahí la importancia de controlar los tiempos. Con los gatillos podrás hacer jugadas arriesgadas y los sticks servirán para dar efectos a la pelota. "Para prevenir abusos, hay un contraataque para cada movimiento del juego", dice Giuntini

No tendrás en pantalla más información que el marcador. Son los propios jugadores los que te proporcionan toda la información que necesitas: verás si están cansados y no pueden ejecutar con rapidez un contrapié, si has llegado a tiempo a un golpe..., una sencillez tras la que hay una gran complejidad en la que debes tener en cuenta la posición del jugador y el momento exacto en que golpeas la bola. Tienes varias cámaras a distintas distancias, incluidos un zoom y una más lejos de lo normal, y la opción de jugar siempre en la parte inferior. Ese minimalismo, sin nada que te distraiga, quizás sea la baza que le hacía falta a *Top Spin* para ser el título con que todo aficionado a los simuladores o al tenis querrá jugar.







Verás con detalle todos los elementos del escenario, como el viento meciendo la sombra de los árboles, y la ropa del jugador se empapará de sudor y se ensuciará.

Dead Space

Esperamos que no haga honor a su título

Una película precursora de los *survival horror, Alien, el octavo pasajero,* basaba su mal rollo en estar ambientado en el espacio, pero los juegos suelen tener los pies más en el suelo (terráqueo). EA ha llevado su nueva exploración del género al espacio, y tienen muchísimas ambiciones, según el productor ejecutivo **Glen Schofield:** "Esperamos conseguir el juego más terrorífico que se haya visto". La trama transcurre en una nave invadida por un organismo que ha hecho mutar a la tripulación.

Lo que EA espera que diferencie a *Dead Space* (Espacio muerto) es un sistema de "desmembramiento", que permite a los jugadores usar las herramientas de minería, diseñadas para romper rocas, para filetear a los alienígenas. Dada la escasez de municiones, los jugadores deberán usar la estrategia, porque la IA de los enemigos tendrá en cuenta la pérdida de partes de su cuerpo.







Las armas a tu alcance incluyen una cuchilla de plasma, herramienta minera diseñada para lo más pequeño, y el cañón de sitio, que puede destrozar los miembros de varios enemigos con cada descarga.

Dead Space también incluirá pistolas de gravedad y de éxtasis que, con el añadido la manipulación de la gravedad y el tiempo serán relevantes. Sobre todo para sus puzzles, que prometen ir más allá de las pruebas tipo "pon la gema en la cabeza de la estatua" típicas de los *Resident Evil.* Pero lo que mejor representa este intento de crear una experiencia de terror cinematográfica son las desmembraciones más *gore*. *"Dead Space* combina la tensión de los *survival horror* con los chorros arteriales del terror de Hollywood", dice Schofield.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA REDWOOD SHORES**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **OTOÑO 2008**



Los humanos mutados están a la orden del día, así que el héroe del juego, un ingeniero mecánico llamado Isaac Clarke (homenaje literario a Asimov y a Arthur C. Clarke), tiene que enfrentarse a la supervivencia solito.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **PROEIN GAMES**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **FEBRERO 2008**

Devil May Cry 4

Dante y Nero deciden que es mejor reinar en el infierno que servir en el cielo



La dificultad de *DMC 3* se ha rebajado en los primeros niveles, pero en el momento de su desenlace, el reto de *DMC 4* promete superar al de su predecesor.

Probar durante unas cuantas horas *DMC 4* deja claro que, aunque puede ser absurdo y, en cierta manera, estar limitado por sus antecesores, es un título hecho con habilidad y profesionalidad, además de que es consciente de la fuerza del exceso. La mecánica a base de espada y disparos del original ha sido recreada y mejorada con tanta irreverencia que *DMC 4,* con todo lo predecible que es, tiene ese divertido aire de autoconsciencia que le da gracia a la mezcla.

El primer nivel obliga a Nero a luchar con Dante en una iglesia –ya que los dos inician su relación como enemigos–, pero los siguientes se basan en rebanar pescuezos demoníacos a pares antes de alcanzar unos combates más importantes que parecen ser más pasados de vueltas a cada paso. Parece que una novedad en la serie van a ser unos escenarios exteriores bastante amplios, entre los que destacan una ciudad portuaria, un enorme paisaje nevado, jungla y varios castillos enormes.

Pero lo más interesante, claro, son las armas, que resultan un placer sin adulterar. Empecemos por lo básico: la espada puede girarse como una rueda de moto, aumentado la espectacularidad y haciendo mucho más daño; Nero puede además activar su "Disparador Demoníaco" para conseguir ataques extra, ya que aparece un demonio azul que imita sus movimientos. Controlas a Dante a partir de cierto punto, y conserva en plena forma sus cuarto estilos, aunque lo suculento son sus impresionantes armas especiales: Gilgamesh es un arma cuerpo a cuerpo que coloca aspas giratorias en sus manos y pies, permitiéndole brutales ataques físicos (incluido un shoryuken). Lucifer provoca que a Dante le aparezcan unas esqueléticas alas grises y dispare "cuchillas demoníacas" rojas cuyo vuelo puedes controlar y pueden rodearte o puedes explotarlas. Pero lo mejor, de lejos, es la Caja de Pandora, una pequeña cartera con, múltiples usos: puede lanzarse como un bumerán contra los enemigos, si se abre aturde a quien esté cerca, e incluso puede transformarse en una ametralladora o un lanzamisiles. Y luego tiene una última función, que la convierte en una batería de misiles móvil rodeada de cañones (con un asiento para Dante en el centro).

DMC 4 no va a descubrir la rueda, pero se asegurará de que gire bien. Tiene una belleza asombrosa en algunos instantes, unos combates tan feroces como siempre, e incluye más extras (todavía) que los juegos anteriores. Todo ellos se mezcla en un lanzamiento muy suculento para un periodo tradicionalmente tan soso como el post-navideño.

El papel de los caballeros en *DMC 4* es ambiguo, pero algunos acabarán en el lado oscuro. Un cambio agradable respecto a las marionetas demoníacas de siempre.

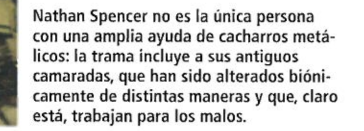


Nero está a la altura de Dante en estilo, pero su auténtica aportación a la armería de *DMC* es su mano demoníaca, que mantiene los combos a la vez que lanza al aire a los malos.

Orden de demonios

Los gloriosos excesos de *DMC 4* parecen estar apoyados en una historia centrada en una orden de caballeros –de la que Nero es miembro– que está controlada por Krato, el hermano de la habitual damisela en peligro, Kyrie. La orden incluye a otros personajes, incluido el predecible bomboncito que es Gloria (que tiene el honor de inspirar el que puede ser el plano aéreo más ridículo de la historia de los videojuegos), mientras Lady y Trish reaparecen... Pero no Virgil. La historia parece comenzar con Dante atacando a la orden, tras lo que Nero consigue el Devil Bringer.





Nathan Spencer no es la única persona con una amplia ayuda de cacharros metálicos: la trama incluye a sus antiguos camaradas, que han sido alterados biónicamente de distintas maneras y que, claro está, trabajan para los malos.



Bionic Commando

Después de demasiado tiempo, vuelve uno de los primeros guerreros mejorados biónicamente

Bionic Commando empieza en las nubes que cubren Ascension City, cuajada de edificios sobre edificios, antes de que una explosión (un guiño visual a *Akira)* se abra paso entre las torres de acero y cemento y destroce el paisaje. Semejante desastre le vale el indulto a un tal Nathan Spencer, el Bionic Commando, encarcelado injustamente y sin su equipo habitual. Veinte años después del juego original, esta nueva entrega se sitúa diez años tras los eventos de aquél, de ahí que la última frase del metraje visto hasta ahora es tanto una frase de Spencer como de sus fans: "Por fin".

Ahora Nathan Spencer lleva rastas, que le dan un aire más moderno, mientras que la nueva versión de su brazo biónico resulta tan dinámica como podrías esperar, prometiendo capacidades más allá de lo visto hasta ahora, entre ellas la de hacer rappel o aplastar a tus oponentes. Los escenarios son campos de juego repletos de cosas para lanzar a los desdichados soldados enemigos, ya que el brazo es capaz de agarrar objetos y lanzarlos a grandes distancias y mucha velocidad. Semejante pieza de 40 kg. también es útil para atajar cualquier ataque, ya que te permite estrangular a un enemigo mientras disparas a sus compañeros, acabando después con él de un certero gancho.

Pero la habilidad más importante de tu brazo es la de balancearse. La demostración del último Gamers Day de Capcom se centró íntegramente en la mecánica de dicho balanceo, el principal resultado de los esfuerzos de los desarrolladores suecos de Grin. Este juego ofrece una auténtica evolución de dicha habilidad. Ésta se basa en una mezcla de apuntado automático y manual, con bastante tiempo de suspensión en el aire, y sin puntos de agarre fijos: puedes pegarte a cualquier superficie no contaminada por la radiación y balancearte a partir de ella, con un movimiento que hace que la cuerda reaccione como debería según la masa y el impulso. El área mostrada era limitada, pero demostraba que el peso del protagonista afecta a cómo las estructuras reaccionan a tus balanceos: por ejemplo, un monorraíl destrozado iba siendo empujado poco a poco mediante unos cuantos movimientos pendulares. Ese balanceo será lo que decida si el juego innova o falla con estrépito.

Se sabe poco de la trama, aunque se ha confirmado que parte de la estructura se basará en volver a áreas ya superadas con mayores habilidades, como en el primer juego para la NES. Aparte de estas características, lo que será crucial para el desarrollo de *Bionic Commando* será el compromiso del equipo que se encarga de él. El productor **Ben Judd** dice: "El original tiene una de las mecánicas más olvidadas de la historia, y la gente me escribe cosas como: 'Estás destrozando mi infancia'. Pero es que también es mi infancia, y por eso quiero hacer un buen juego". ¿Y qué ocurre con las comparaciones con cierto juego que también tiene balanceos? "Será mejor que *Spider-Man:* si no lo es, os daré mi dirección y podréis cascarme". Apuntado queda.



Los escenarios vistos hasta ahora son tremendamente urbanos, y se centran en las consecuencias de la bomba que, de forma conveniente, ha dejado al aire vigas y otros elementos para balancearte.

Éste no sería un juego de Capcom si no hubiera algunas bestias llenapantallas para marcar tus progresos, a las que esperamos haya que eliminar utilizando el brazo con inventiva. Aunque lo que más esperamos es la confirmación de la presencia del malísimo Master D.

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CAPCOM/GRIN**
ORIGEN: **JAPÓN/SUECIA**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR**



El secreto de los nombres

El legado del *Bionic Commando* original se hace evidente hasta en el colorido de los enemigos vestidos de rojo y en el ropaje verde del héroe. También vuelven los Badd, ahora denominados Imperiales, aunque no se sabe si a su vez reaparecerá el famoso y malvado Master D. Hay que señalar que el nombre del Bionic Commando original no era Nathan Spencer, pero gracias a las varias versiones podría haber sido Super Joe, Radd Spencer o Ladd Spencer. Super Joe también era la estrella del Commando original y, pese a no ser ya el héroe más canónico, también vuelve como el "supervisor" Joe Bishop.

PLATAFORMA: **Wii**
DISTRIBUCIÓN: **VIRGIN PLAY**
ESTUDIO: **KOEI**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), SIN CONFIRMAR (EUROPA)**

Opoona

Noticia bomba: ahora los niños pueden usar nunchakos, aunque preferirán los bombones

Los enemigos ofrecen una variedad suculenta, con nombres como "Maravilla del Bosque" o "Pato Gourmet", y la integración de escenarios de belleza clásica con brillante tecnología futurista funciona.



Globos activos

En las batallas entra en juego el "sistema de batalla activa bombón", en el que *Opoona* lanza el globo naranja que flota sobre su cabeza, lo que se activa con un movimiento en arco del Nunchako, y es tu método principal de ataque. La familia de Opoona tiene sus propios globos sobre la cabeza (aparte de su hermano, que son las piernas lo que tiene en forma de globo), y sus aliados tienen variaciones de dicho sistema. El Nunchaco responde al "lanzarlo", aunque es difícil decir cómo debes moverlo: si golpear a varios oponentes necesita agitarlo con violencia o apuntar con cuidado.



El mundo del juego está lleno de personajes y ordenadores que ofrecen las habituales funciones tipo RPG de ofrecerte información sobre objetivos y misiones secundarias.



Opoona es un juego para Wii desarrollado por uno de esos (aparentemente) ilimitados dream teams del RPG nipón, en esta ocasión bajo el paraguas de Koei. Dos veteranos de *Dragon Quest,* Shintaro Majima y Sachiko Yukimura, encabezan respectivamente el diseño artístico y la planificación, mientras a los fans de *Final Fantasy* les gustará saber que Hitoshi Sakimoto compone la música. Pero, al contrario de las historias épicas tradicionales y visualmente suntuosas que otros equipos están desarrollando, *Opoona* es, al principio, un asunto menor... Lo que lo hace muy refrescante.

La trama del juego puede recordar a un RPG relativamente normal, ya que se concentra en la búsqueda del joven Opoona de su familia, que ha desaparecido misteriosamente. Como suele ocurrir, se encuentra con compañeros afines que se unen a él en su aventura. Pero *Opoona* va más allá, ya que puedes olvidarte de tu familia y de la aventura principal, y concentrarte en vivir en las diversas colonias del juego. En cierta manera, tienes un camino marcado, porque necesitas "licencias" –que adquieres destacando en un trabajo en particular– para moverte con libertad por las colonias, a no ser que quieras ser acusado de reemplazar la "llave del ojo del dragón" o algo así. Pero, por otro lado, puedes escoger los trabajos en los que quieras especializarte mientras continúas tu gran búsqueda. En ese sentido está en la línea de grandes historias épicas como *Shenmue; Opoona,* sin embargo, se centra ante todo y sobre todo en hacer más sencillo el uso a jugadores de cualquier tipo.

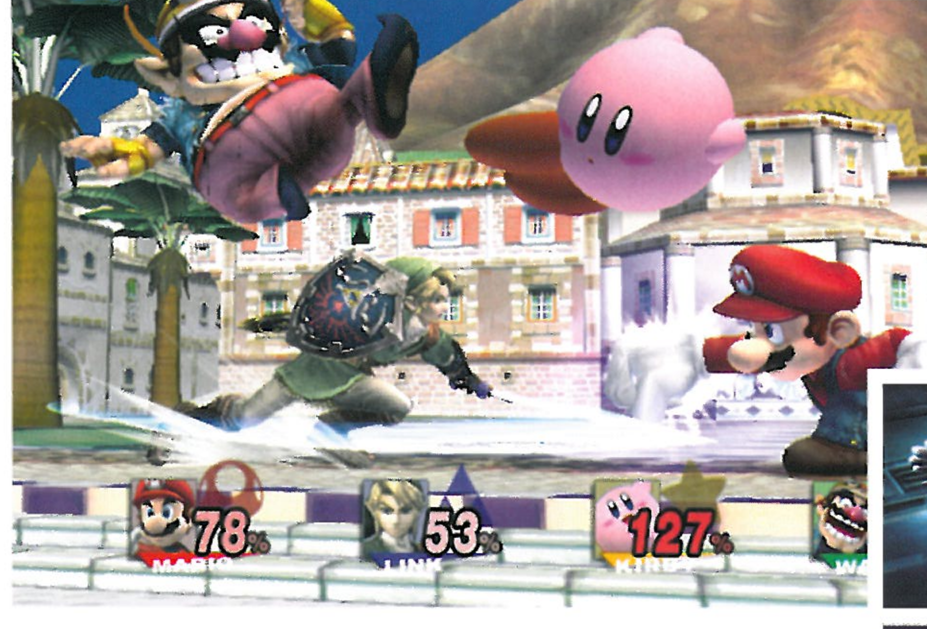
Esto queda claro si te fijas en el control, que sólo necesita del Nunchaco. Un botón abre la pantalla de estado para repasar tus objetos y similares, y el otro permite que Opoona use lo que haya seleccionado antes, y el stick analógico hace que se mueva por los escenarios. Es extraño que, aunque sólo uses el Nunchaco, tenga que estar conectado al Wiimando, casi una vuelta a los oscuros días de los mandos con cable, pero, tras un periodo de ajuste, es un sistema cómodo y sensible... Y el "sistema de batalla activa bombón" (ver recuadro) es interesante.

Opoona es un título curioso entre el software lanzado para Wii y sus suaves innovaciones, y hay que destacar su serio y logrado intento de ofrecer un control simple para un RPG. Después del disgusto de no poder ni oler *Mother* en tierras occidentales, es una suerte que podamos disfrutar de los llamativos colores de *Opoona* y sus curiosos detalles.

El diseño visual de *Opoona* y su mundo es muy atractivo: la Wii parece encajar mejor en diseños claros que combinan colores brillantes con pocos detalles.







El cuidado visual de *Super Smash Bros Brawl* se transmite a cualquier aspecto: las excelentes recreaciones de juegos antiguos en algunos fondos gustarán a los nostálgicos.





PLATAFORMA: Wii
DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO**
ESTUDIO: **NINTENDO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **24 ENERO (JAPÓN), 10 FEBRERO (EE.UU.), SIN CONFIRMAR (EUROPA)**

Super Smash Bros Brawl

Los púgiles de Nintendo se han entrenado y están listos para lanzar un golpe demoledor

Super Smash Bros nunca ha sido un juego sutil, por aquello de estar volcado en que sus diversos y coloridos personajes se peleen entre sí, pero su sencillo control y la regla de no salirse del ring ocultan una profundidad sorprendente. Esta novísima encarnación parece encaminada a mirar con cierta insolencia a sus predecesores, gracias a una abundancia de contenidos y de personalización que bordea lo obsesivo. Para que te hagas a la idea de la globalidad de la visión de Masahiro Sakurai y su equipo, no nos sorprendería que hubiera un arma que se llamara "el fregadero".

Las reglas básicas de *Super Smash Bros* se mantienen en *Brawl:* hasta cuatro personajes combaten en un ring, con un porcentaje que crece para indicar el daño acumulado, mientras los fuera de combate se producen cuando alguien se cae del escenario... Y es que, cuanto más herido, más lejos vuelas al ser golpeado. Para cuatro jugadores, no hay juego de lucha como *Super Smash Bros Melee* para GameCube, un equilibrio que debería conservar *Brawl,* ya que el único cambio importante es el movimiento especial "Final Smash". Además, por primera vez en la serie los luchadores podrán competir en red, ya sea con amigos o con usuarios al azar, aunque Nintendo ha remarcado que las opciones de comunicación (puedes asignar hasta cuatro frases a la cruceta para provocar) sólo podrán usarse con amigos. Dejando a un lado el multijugador, "El Emisario del Subespacio" es una aventura de scroll lateral completa, que parece una mejora bastante interesante respecto al pobre intento similar de *Melee,* aunque también vuelve el modo Clásico (un beat'em-up más tradicional).

Por primera vez, el listado del personaje se ha ampliado con nombres ajenos a Nintendo. El personaje más demandado por los fans era Sonic, que se ha incorporado. El otro gran nombre es Solid Snake, que parece haber sido tratado con un toque entre serio y cómico que gustaría en Kojima Productions, como muestra una conversación vía códec con Roy Campbell sobre luchar contra Mario ("Es una oportunidad única, Snake, así que ¡sal allí y demúestrale de qué pasta estás hecho!"). Otros debutantes son Diddy Kong, el Rey Dedede, un Entrenador Pokémon y Pit, de *Kid Icarus,* además de todo el resto de personajes de los anteriores *Smash Bros.* Los niveles suelen estar dedicados a cada uno de los personajes –seguro que habrá una Green Hill Zone para Sonic– y cambiarán durante el combate (como el nivel Battlefield, que cambia de día a noche).

Nintendo está yendo mucho más lejos de lo que ningún fan de *Smash Bros* podía soñar. Hay repeticiones, fotografías y medallas que añadir a lo ya dicho, y casi parece innecesario señalar que se trata de uno de los juegos para Wii más bellos aparecidos hasta ahora. Para los que disfruten con la acción característica de la serie, se trata de un título esencial.



Giga-Bowser vuelve como el movimiento "Final Smash" de Bowser, un añadido que se produce cuando un personaje recoge un "Smash Ball". Los movimientos varían, pero el resultado siempre es igual: ¡BUM!

Sakurai ha señalado que su equipo ha puesto un especial cuidado en el modo para un jugador (izquierda) con la idea de que esté a la altura del multijugador, ofreciendo un camino con historia individual para cada personaje.



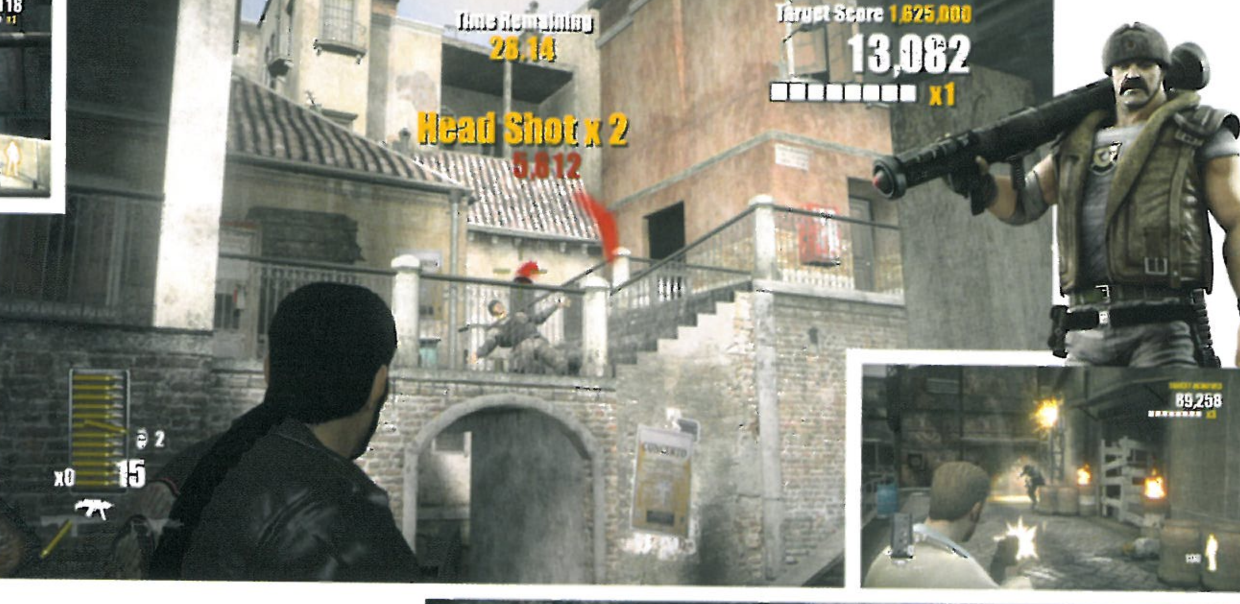




En cualquier lugar y tiempo

Una de las opciones de *Super Smash Bros Brawl* es una herramienta de construcción de niveles que te permite escoger las características de un nivel y construirlo sobre una rejilla con "arrastrar y soltar". Puedes rotar, aumentar y personalizar los bloques antes de colocarlos, y puedes probar el resultado con un personaje para ver si es práctico. Los niveles podrán intercambiarse con amigos, y también se podrán enviar a Nintendo. Hay intención de enviar a los usuarios un nivel por día que desaparecerá cuando acabe ese día: como dice el dojo de *Smash Bros,* será "un encuentro irrepetible".







PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **BIZARRE CREATIONS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2008**

The Club

Si quieres que te apunten a la cabeza, apúntate a nuestro club

Uno de los problemas de los juegos arcade es que, sobre el papel, nunca ofrecen demasiado. Tomemos, por ejemplo, *OutRun* y *Gran Turismo:* ¿cómo pueden un puñado de Ferraris y una pista bifurcada compararse con garajes llenos de vehículos y multitud de carreras y añadidos? *The Club* es una interpretación del propio género arcade. Así que, sobre el papel, apenas puede comprarse con la narrativa hollywoodiense y la elaboradísima IA que destaca en títulos como *Halo 3* o *Half-Life 2*.

Sólo tienes que escoger a uno de ocho personajes y jugar a través de cortos niveles que tienen lugar en ocho escenarios distintos. Ahí es donde se dirige el nuevo concepto de shooters para consola, según Bizarre Creations: a correr en círculos y pasear por el mismo nivel una y otra vez… No suena muy prometedor. Ése es el problema con los arcade. Para entender la belleza de *The Club,* tienes que jugarlo. Tienes que probarlo como Bizarre quiere: cogiendo un mando y compitiendo por la gloria y las más altas puntuaciones.

La teoría es sencilla: alcanza objetivos para conseguir un multiplicador de puntos, y después sigue disparando con tino para mantener ese multiplicador, consiguiendo así una puntuación kilométrica. Vamos, que es un pozo inagotable de diversión. Al jugar en un nivel ambientado en una suntuosa mansión, vives un pequeño momento de inquietud antes de que todo comience y tu instinto –y la adrenalina– te domine. Y después, tras limpiar el pasillo principal, girar a la derecha a través de los salones y bajar a la bodega, incluso puede que antes, el multiplicador de puntuación empiece a descender y te entre el pánico. Y entonces te olvidarás de apretar el botón de sprint, o alguna otra cosa saldrá mal, aunque todo puede arreglarse con volver a empezar… Una vez más.

Parte del placer están en sentarse tras un combate, eufórico y con las manos tensas, y maravillarse en las inhumanas puntuaciones que son capaces de conseguir otros jugones. Los rankings serán esenciales para el éxito del juego, por eso Bizarre habla de tener hasta 600 distintos. Otros modos incluyen, por ejemplo, Asedio, en el que estos modernos gladiadores tienen que defender un pedazo de terreno de un implacable ataque enemigo, y Superviviente, que añade la presión de tener una bomba pegada al personaje.

Lo que, sin embargo, no se incluirá es un modo de espectador online. Y es una pena, porque *The Club* es casi tan divertido de observar como de jugar, fijándote en las pequeñas cosas que otros hacen de forma distinta para incorporar las mejores a tus propias partidas. Porque, al fin y al cabo, la diversión no termina hasta que estés en lo alto de la tabla.

Cada uno de los ocho personajes distintos tiene un aire muy particular. La combinación de alta velocidad y poca resistencia de Kuro, por ejemplo, pide un acercamiento muy distinto al del equilibrado Renwick.



Conspiranoias

Las organizaciones ocultistas, especialmente las formadas por gente con pasta, siempre han sido un detalle argumental apreciado por los guionistas. Tras los combates de *The Club* hay una misteriosa agrupación que ve cómo los luchadores que contratan se matan hasta que sólo quede uno. Todo muy enfermizo y retorcido, sobre todo si tenemos en cuenta que el juego indica que su fundación se pudo haber dado durante las Guerras Napoleónicas o en la ciudad de Londres del siglo XVIII… Casi nada.



Con las ansias de multiplicar puntuación, la velocidad choca contra la precisión. Necesitas combinarlas.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SIERRA ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **DOUBLE FINE PRODUCTIONS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SIN CONFIRMAR 2008**

Brütal Legend

El nuevo héroe de Tim Schafer tiene algo más que un hacha para pelear



El coche de la izquierda es el "Deuce", que Eddie construye poco a poco con trozos encontrados por todo el mundo.







Las luchas son, bueno, bastante más brutales de lo esperado, pero está hecho con un sentido del humor de lo más divertido. Sobre todo, al pelear con las arañas.

Tim Schafer concentra ahora su atención en la vida en la carretera. En concreto, en la vida como técnico de sonido: en Eddie Riggs, quien, al sangrar sobre la hebilla de su cinturón, se ve transportado a una dimensión donde los demonios han esclavizado a la humanidad. Complicada situación.

Brütal Legend es, en esencia, un juego de acción en tercera persona. Eddie usa su guitarra para lanzar hechizos y conectar con ciertos oponentes, pero es sólo una ayuda para la más habitual hacha para rebanar cuellos enemigos. También habrá varios "tipos" musicales que podrán ser reclutados tras su derrota: otros técnicos, heavies, seguratas y motoristas (que atrapan a los enemigos con círculos de llamas salidos de sus vehículos). Eddie también tiene el "Deuce", un coche tremendo, además de ataques mágicos como un solo que derrite la cara de los oponentes.

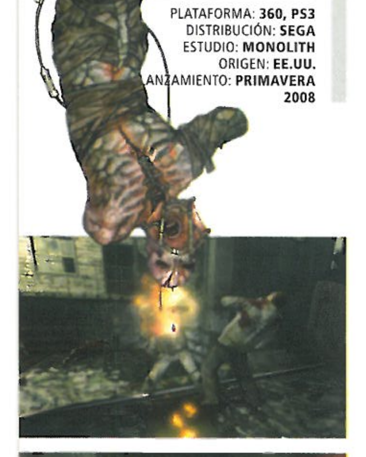
Los habituales arranques de diseño típicos del trabajo de Schafer están aquí –como el General Lionwhite, con un pelo tan arrebatador que le sirve para volar–, y el mundo entero está construido a partir de la música rock. Hay templos cubiertos de spandex cerca de montañas con amplificadores grabados, y las imágenes muestran a Eddie acompañado de hordas de góticos y de seguidores del metal.

Brütal Legend debe abrirse paso en un género sobresaturado, pero su diseño y su humor anárquico le distinguirán. ¿Tendrá la suficiente variedad como para estar a la altura de *Psychonauts?*



Condemned 2: Bloodshot

No contentos con haber hecho realidad la peor pesadilla de Gil Grissom, Monolith intenta ir aún más allá



PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **MONOLITH**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2008**



Además de su ampliada gama de ataques cuerpo a cuerpo, Ethan Thomas puede usar armas del escenario.



Vale, que enemigos ciegos de droga te salten a la espalda es un truco barato, pero también es efectivo.

Una vieja cripta familiar en pleno Halloween ofrece un escenario lo bastante inquietante para la última demostración de Sega del nuevo capítulo de la vida de Ethan Thomas, el protagonista (ahora sin dedos) del *Condemned* original. Tras haberse vuelto realmente loco después de lo ocurrido en el primer juego, el inicio de este capítulo lo coloca como un indigente por las calles, antes de que, ¡cómo no!, sea reclutado de nuevo para encabezar una investigación policial sobre ciertos hechos horribles.

Esta última demo empieza donde acabó su antecesor, ofreciéndonos un vistazo de la inmundicia que Monolith tiene en cartera. Mucha de ella resulta más que familiar: la estética derruida y llena de cascotes de los escenarios; las tenues apariciones de los enemigos; el desagradable surtido de pirados enfermos y degenerados decididos a terminar antes de tiempo la investigación de Ethan. La diferencia más obvia es la magnitud visceral del combate, que queda revelada cuando Ethan se encuentra separado del resto de su equipo de investigación. Es atacado por una serie de asaltantes y se ve obligado a defenderse con una ampliada gama de opciones cuerpo a cuerpo, incluidos movimientos por contexto, con instrucciones QTE, y más movimientos básicos.

Pero es la intensidad del combate lo que distingue a esta continuación de su predecesor: gracias a la dimensión táctica adicional, ahora las peleas parecen durar más, así que los grotescos efectos que acompañan a los golpes y los porrazos parecen más difíciles aún de aguantar. Lo que beneficia a la creciente sensación de incomodidad que Monolith alcanzó con tanto acierto en el primer juego.

PSP
PlayStation Portable

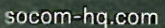
INCLUYE A LA UNIDAD DE OPERACIONES ESPECIALES (U.O.E) DE ESPAÑA

PRIMERO PIENSA. DESPUÉS EJECUTA.

Tu cerebro es el arma más poderosa. Piensa antes de actuar. De tus decisiones depende la vida de cuatro soldados. Acatarán sólo tus órdenes, así que no cometas ningún error. Toma el control de uno de los nueve equipos de fuerzas especiales y ponte a prueba contra los mejores del mundo a través del juego online. O mide tu destreza contra tres amigos con el modo ad-hoc. Recuerda, no es sólo un juego, es una prueba de supervivencia. Evalúa, planifica y ejecuta.



socom-hq.com









Incluye Headset

PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SIERRA ENTERTAINMENT**
ESTUDIO: **REBELLION**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**

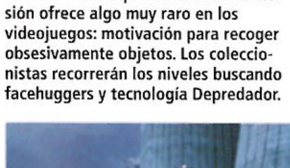


Aliens vs Predator 2

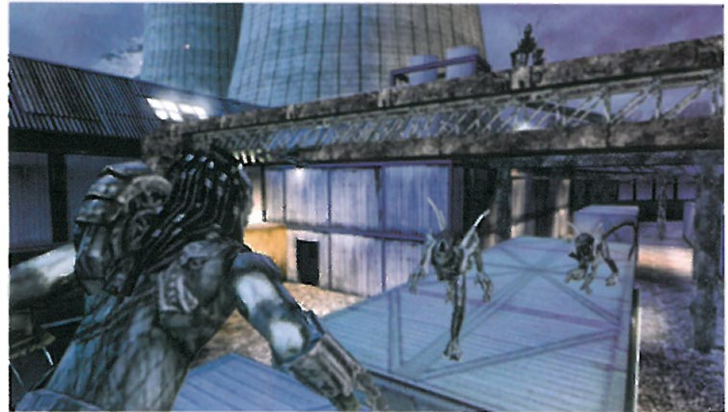
Rebellion vuelve con la lucha entre las criaturas más duras, pero ahora es Hollywood quien lo pide



Y así se completa el círculo. El primer *Alien vs Predator* de Rebellion, un shooter en primera persona para Atari Jaguar y después para PC, no fue la primera aparición de esta sólida serie de cruce de historias; el honor le pertenece a un cómic. Sin embargo, el hecho que los videojuegos fueran el recipiente perfecto para este choque de criaturas inspiró al director Paul Anderson al rodar *AvP* en 2004. Ahora ese film tiene una continuación, y esa continuación tiene un juego franquiciado.



La misión de limpiar la zona de la colisión ofrece algo muy raro en los videojuegos: motivación para recoger obsesivamente objetos. Los coleccionistas recorrerán los niveles buscando facehuggers y tecnología Depredador.



En esta ocasión, en la acción no tienen cabida ni los seis meses de crecimiento de los aliens ni la perspectiva humana… ni la posibilidad de llevarla a otra plataforma que no sea la PSP. Lo bueno es que a los chicos de Rebellion se les dan bien los juegos de acción para PSP, como el notable shooter cooperativo *Miami Vice*. *AvP 2* pone al jugador en la piel del "Sr. Lobo", Depredador de la película, que tiene que controlar un ataque alien en Colorado.

Aún se le saca algún beneficio del conflicto a tres bandas, pues los aliens y los humanos interactúan entre sí además de dispararte. Un sistema de puntos de honor penaliza las muertes humanas innecesarias, útil para rejugar este corto shooter. Si pasas a una estática primera persona, el Depredador puede "marcar" objetivos, incrementado su valor en puntos de honor; una forma cruda pero efectiva de aumentar la emoción de la caza.



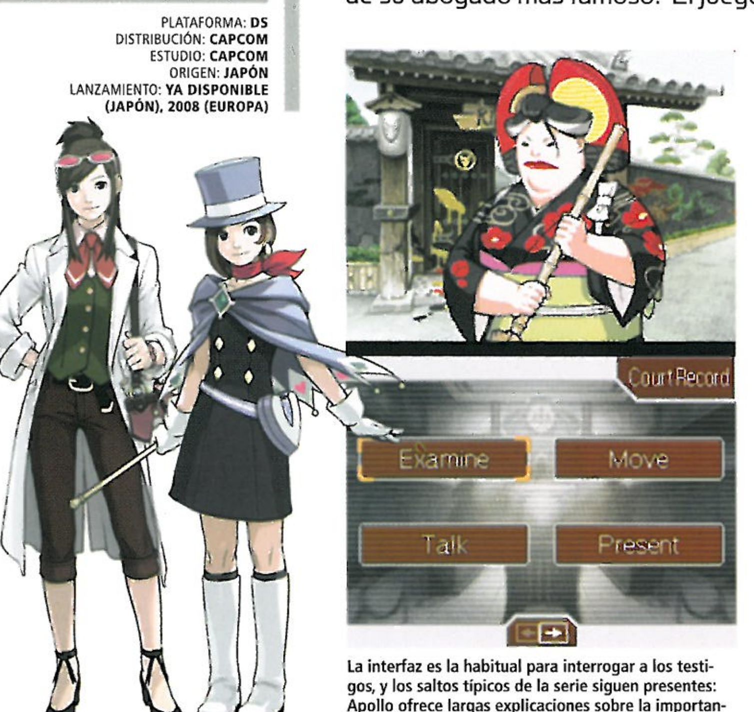
Aparte de las cuchillas, las armas del Depredador –bastón, disco lanzador, cañón de hombro y el nuevo cañón de mano– se equipan en grupos de dos.

Con un modo supervivencia de cinco minutos para satisfacer a los que quieran partidas multijugador cooperativas, *AvP 2* se convierte en un juego de acción básico pero bien acabado. Y es que Rebellion conoce el material al dedillo, quizá hasta mejor que los directores. Lo que, partiendo de las restricciones de tiempo y contenidos de esta franquicia fílmica, es todo lo que un fan puede pedir.

Apollo Justice: Ace Attorney

¿Alguna vez Capcom cambiará algo importante de la serie de su abogado más famoso? El juego habla por sí mismo

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **CAPCOM**
ESTUDIO: **CAPCOM**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), 2008 (EUROPA)**



La interfaz es la habitual para interrogar a los testigos, y los saltos típicos de la serie siguen presentes: Apollo ofrece largas explicaciones sobre la importancia de un objeto que sobrepasan tus conocimientos.

El tráiler del cuarto capítulo de la serie Ace Attorney comienza en un pasillo, con lazos rojos y paredes pálidas rodeando una fotografía de Phoenix Wright enmarcada en oro forjado. A su lado, hay un marco similar, pero vacío, que espera que el impetuoso Apollo Justice llegue a su altura. La nueva estrella de la serie es un joven con un "corazón apasionado y encendido" que comienza su primer día en los juzgados trabándose delante de todo el mundo y descubriendo que le toca defender a su héroe, Phoenix Wright, de un cargo de homicidio.

La mecánica es la de siempre. El nuevo héroe cuenta con la ayuda de algunos personajes nuevos y muchos conocidos, entre los que hay que escoger a Kristoph Gavin, un abogado tranquilo y educado. La forma de jugar es idéntica, diseccionando las declaraciones de los testigos y aplicando pruebas para contradecirles o lo contrario, mientras gritos de guerra como "¡protesto!" o "¡un momento!" vuelven en toda su gloria multicolor. Reaparecen también las magníficas animaciones y las conversaciones que dependen del progreso del caso, aunque se ha señalado especialmente la calidad del guión.



Entre los cambios de este relanzamiento de la serie está un diseño simplificado, de estilo anime, para los personajes, lejos de los gráficos más detallados de los juegos de Phoenix Wright, aunque con encanto propio.

Hay nuevas opciones, de entre las que destaca la posibilidad de hacer un zoom para examinar las reacciones de los testigos presionados, con un nuevo grito: "¡ahí está!". Pero, a grandes rasgos, apenas se ha cambiado nada de las versiones Phoenix Wright –lo que, sinceramente, no es malo–, y la única decepción es que han vuelto a usar una historia demasiado compleja, perdiendo así la oportunidad de crear un nuevo protagonista para romper con el pasado.

BLADE CENTER

TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS

cabrera
C.C. carrefour local 16
937595316

castelldefels
Av.c.Olimpic C.C.L'Anec Blau
936321687

figueres
Vilafant, 7
972678781

figueres
Moreria, 14
972504950

igualada
Clos, 55
938068273

lleida
C.C. carrefou local 10
937960716

manresa
Galeries Passeig Pere III, 39
938730838

manresa
C.C. carrefour local 12
938730838

manresa
Alcalde Armengou, 18 baixos
938730838

mataró
C.C. Mataró Parc local 22
937586781

mataró
Sant Cristofor, 13
937960716

sabadell
Tres Creus, 164
937273849

terrassa
Passeig Vapor Gran, 29 L12
937311944

terrassa
C.C. eroski local 10
937839222

¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es



¡escúchanos!
http://blade.radiosabadell.fm





CAMPO

CÓMO LOS ARQUITECTOS DE MAPAS



MORTAL

MULTIJUGADOR PREPARAN LOS FRAGS

Plano preliminar del Epitaph de *Halo 3*, realizado sobre las proporciones de una iglesia gótica.

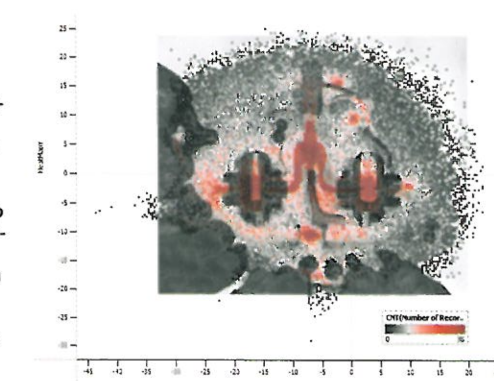
Aunque es imposible medirlo oficialmente, Dust 2 suele ser considerado ¡como el mapa de FPS multijugador online con el que más se ha jugado en toda la historia. Seis años después de su lanzamiento al mercado con *Counter-Strike*, este sencillo laberinto de espacios ortogonales sigue siendo un fijo en las listas de preferencias en los servidores. Son innumerables las horas que sus jugadores se han pasado en él, cubriendo incursiones enemigas o protegiendo áreas para colocar explosivos, entre otras muchas cosas. Pero este código no fue en realidad diseñado por un profesional. Lo diseñó **David Johnston,** ahora diseñador de niveles para Splash Damage, pero que en aquella época era estudiante de secundaria.

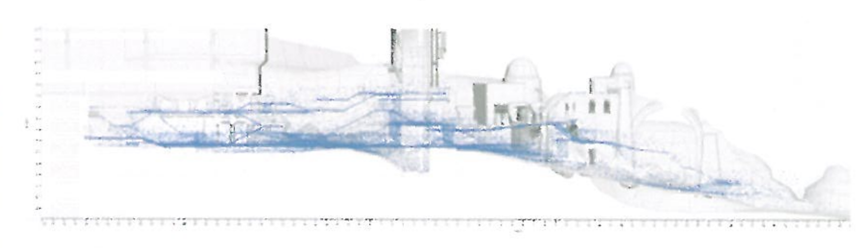
Los espacios diseñados para los videojuegos son una forma depurada de arquitectura. Son funcionales: contribuyen al juego e influyen en él. Al mismo tiempo son estéticos: son bonitos y cuentan las historias de los juegos en los que se encuentran. Los espacios diseñados para ser mapas multijugador son la arquitectura para videojuegos llevada al máximo. Cada elemento de esos complejos espacios está concebido para influir sutilmente en los jugadores e inducirles a un conflicto táctico que va avanzando –y divirtiendo– desde el ángulo de la ventana de un francotirador al cajón que te sirve de cobertura.

Existen muchos tipos de mapas que pertenecen a muchos juegos y a muchas clases distintas de juegos: mapas largos y lineales para juegos basados en objetivos, simétricos para los "capturar la bandera", compactos mapas interconectados para deathmatches. Pero todos ellos comparten una serie de objetivos básicos. Una de las consideraciones más importantes es lo que los

TIEMPO DE TESTEO

Es imprescindible asegurarse de que los planos están equilibrados, sin favorecer a ningún lado ni a ninguna forma de ataque o de defensa. La forma de lograrlo que tienen los diseñadores varía mucho. Para su Dust original, el único equilibrio de Johnston fue asegurarse de que ambos equipos estarían en el medio, y en el testeo introdujo sólo un cambio. *Halo 3* se sometió a una batería de tests increíble. El "mapa caliente" desde Snowbound (a la derecha) muestra la información del test beta, aunque Bungie depende mucho más del testeo interno (abajo) que del beta, que era más para probar conectividad.





diseñadores llaman "flujo" o "flow". Johnston apunta: "Un mapa carece de flujo cuando los jugadores están luchando más contra el mapa que entre ellos. Aspiro a que el jugador pueda siempre encontrarse a otros jugadores, y que el juego sea más una caza que una búsqueda". La forma que luego adopte ese flow depende del juego. Un buen mapa para una deathmatch rápida en *Quake* debe permitir a su jugador correr por rutas fluidas e ininterrumpidas que llevan a los principales puntos críticos y a recoger los puntos deseados. Un mapa para un juego táctico como *Counter-Strike* permite movimientos por las posiciones defensivas y ofensivas mientras la batalla se desarrolla. "Quiero que el jugador tenga algo que hacer o algún sitio al que ir, algo que le permita trabajar con el nivel y desde ahí engranar con el juego", continúa Johnston.

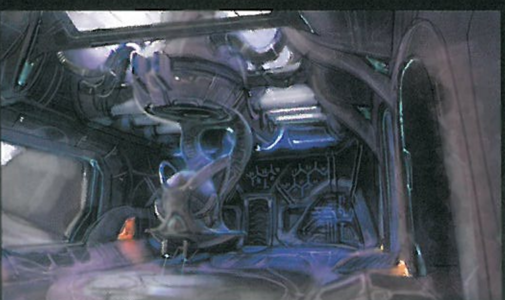
El medio más habitual para lograr esto es asegurándose de que el espacio completo se encuentra interconectado, o según la expresión del responsable de Free Radical Design, **David Doak,** contar con "topología pretzel". La sabiduría popular apunta a que cualquier habitación que aspire a cierto nivel de fluidez debería tener tres puntos de salida, que permitan a los jugadores poder realizar sus capturas o escapar con facilidad. Pero lo principal es, como dice **Hasit Zala,** programador jefe de *TimeSplitters 2* y *Future Perfect,* "dar siempre suficientes opciones al jugador para mantener el interés por el mapa, pero no tantas como para confundirle". Casi todos los mapas que funcionan son sencillos, como Dust, el Lockout de *Halo 2* y el DM6 The Dark Zone de *Quake.* Y la verdad es que al echar un vistazo al plano de Dust y Dust 2 es obvio que ambos pueden simplificarse hasta ser poco más que la figura estilizada de un ocho.

Otra gran consideración es que los mapas deberían ser coherentes y apoyar el diseño de combate del juego en el que están. Si el juego se centra sobre un conflicto entre cuarteles próximos, en ese caso los mapas deberían reflejar eso con espacios ajustados y con cobertura detallada. Jeff Lane, diseñador de niveles de Valve, opina: "Un plano tiene éxito en *Team Fortress 2* cuando todos los personajes y usuarios tienen la oportunidad de emplear sus habilidades. Eso implica proporcionar ubicaciones para que los ingenieros construyan sus puestos de vigilancia, líneas de tiro para los francotiradores, y rutas con protección para ayudar a los espías a ocultarse bien y sorprender al enemigo".

Bungie cree que estos elementos básicos del diseño de juego son lo que permite la adaptabilidad de los mapas de *Halo,* muchos son multitarea, y quedan bien tanto en una partida deathmatch como en una ronda de capturar la bandera. **Tyson Green,** responsable del diseño multi-

HALO FUNDAMENTALMENTE GIRA EN TORNO A LA EXPERIENCIA DE COMBATE, Y NO TANTO SOBRE UN OBJETIVO O SUBIR DE NIVEL







Bocetos iniciales de los mapas de *Halo 3*. En el sentido de las agujas del reloj desde arriba a la izquierda: High Ground, Guardian e interior de la base de Snowbound.



Frente a toda su simplicidad, las características unificadoras de Dust 2 de los arcos y carreteras o caminos (vistas aquí en CS: Source) encajan perfectamente con Dust 2, pero también proporcionan un apoyo decisivo al plano de juego, dividiéndolo en zonas.

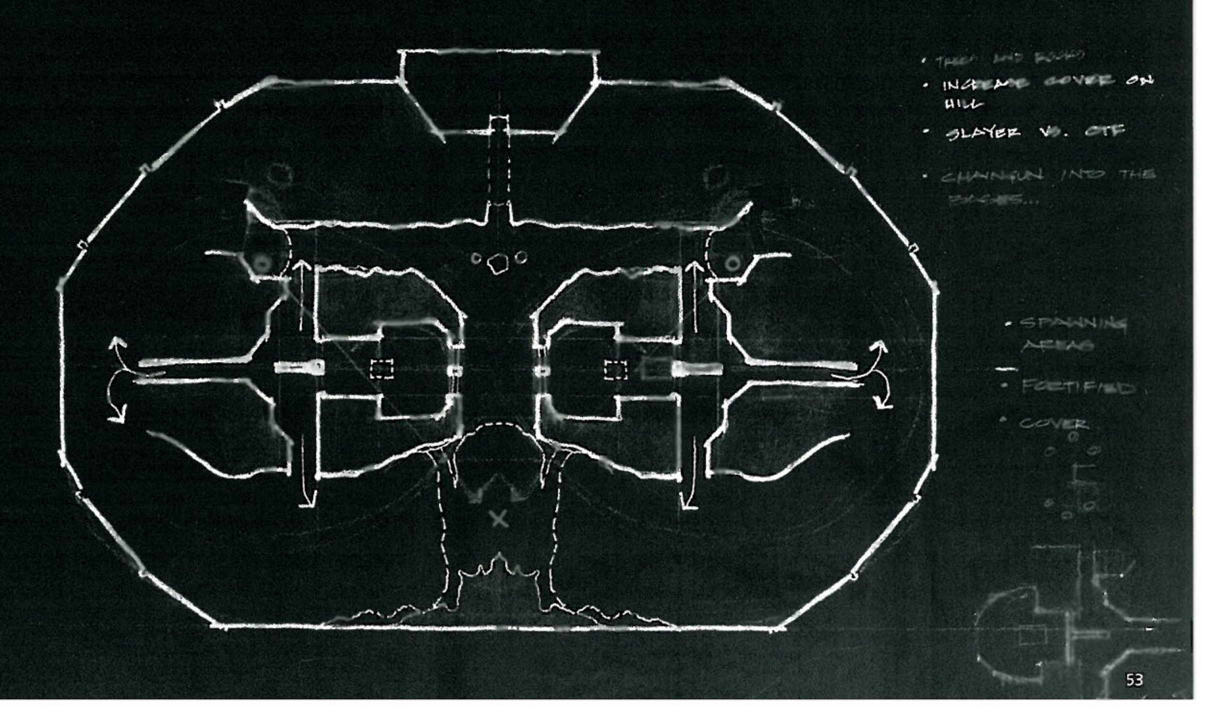
jugador de *Halo 3,* explica: "Nosotros prestamos atención a lo fundamental. *Halo* fundamentalmente gira en torno a la experiencia de combate, y no tanto sobre un objetivo o subir de nivel. Lo divertido es disparar o arrojar una granada, no jactarse de haber cogido la bandera. Mientras que los cimientos sean divertidos, los objetivos hacen poco más que proporcionar diferentes escenarios". Green centra su atención en los detalles como la cobertura y en añadir características llamativas como una rampa de salto que los lance por los aires y los deje en un nuevo punto estratégico o una posición ventajosa.

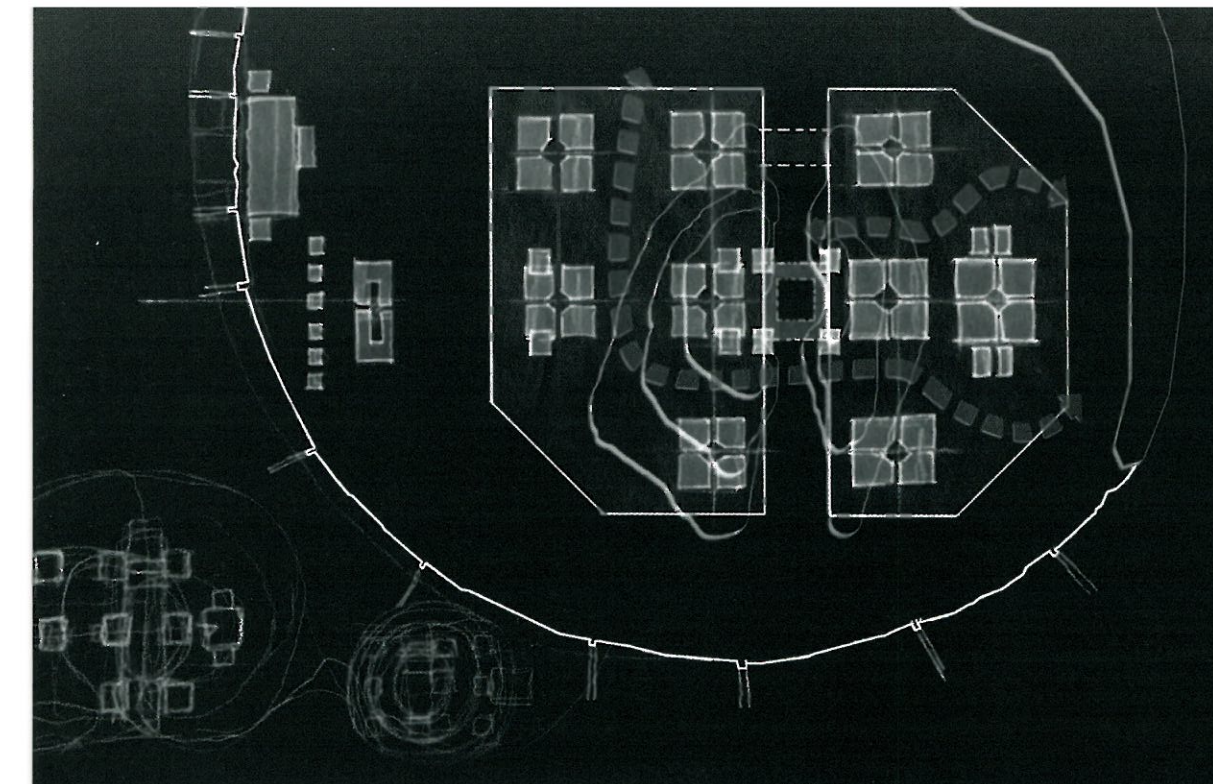
Hacer mapas fáciles de navegar es vital para que el jugador sepa dónde ir a continuación. **Chris Carney,** jefe del entorno multijugador para *Halo 3,* sostiene: "Una cosa que hemos perfeccionado en nuestros mapas es asegurarnos de que haya siempre un punto de referencia para orientarte. Nunca es simétrico, siempre asimétrico, así puedes imaginarte mejor en qué lado estás. El ventilador del Zanzibar de *Halo 2* es un buen ejemplo". Otro método es explorar el camino que dirige a las bases contrarias a través de la herbosa extensión del Blood Gulch de *Halo.* De forma similar, el Dust 2 de Johnston se caracteriza por una carretera de piedra que va trazando bucles a través de cada zona importante. "Sin la carretera, Dust es un laberinto", aclara, explicando que el efecto funciona gracias a unos arcos que dividen la acción en zonas específicas.

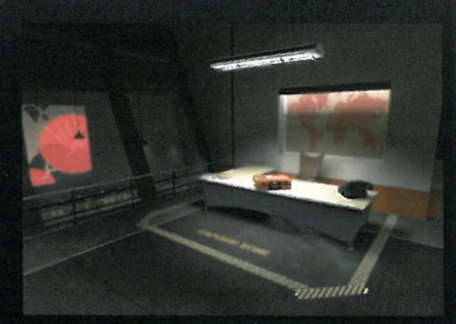
Otro recurso es hacer un espacio que sea fácil de visualizar y, por tanto, más fácil para los jugadores nuevos. "Intentamos que resulte posible construirse un mapa mental espacial –agrega Carney–. Narrows en *Halo* es un puente, y Sandtrap es una sucesión de ruinas en un desierto, de modo que con pasar sólo un par de veces, intuitivamente te haces una idea. Algunos dirían que no son suficientemente complejos, pero creo que la complejidad debe estar en la cobertura y en cómo utilizas el espacio cuando empieza el combate, no en los laberintos".

Además, las áreas pueden hacerse distinguibles utilizando colores de contraste, y cuando eso no funciona, siempre queda el recurso de una señalización explícita. De tal modo, la temática de un mapa –su estilo visual y su ambientación– es importante para ayudar a los jugadores. La señalización y la codificación de áreas por colores se utilizan en el 2 Fort de *Team Fortress,* que se caracteriza por dos bases diferentes de aspecto expresamente diferenciado, una granja rojiza y una instalación industrial azulada que están una enfrente de la otra sobre el río central. Valve ha colocado una ficción que dice que ambos lados son tapaderas de una base militar al estilo Dr. Strangelove que hay debajo, con signos literales que señalan el camino. Valve llama al estilo que emplea aquí "tecnología de espionaje", utilizando brillantes gadgets de los años 60, que contrastan con la identidad rústica e industrial de

El primer croquis del pasaje subterráneo del sistema de aislamiento de *Halo 3* y las bases (a la derecha) muestran que se hicieron pocos cambios hasta el resultado final.









Las bases del *Team Fortress 2* incluyen una sala de control de estilo Guerra Fría en 2 Fort (arriba) y un boceto de los pasillos (arriba). Derecha: una estructura cableada tomada de Well muestra la complejidad geométrica necesaria.



Sandtrap parece enorme cuando juegas, pero puede descomponerse en una columna sencilla de edificios y proporcionar protección a los vehículos del trazado.

lo que queda por encima del terreno y cuentan una historia sobre trampas clandestinas y conflicto que encaja bien con el diseño del juego.

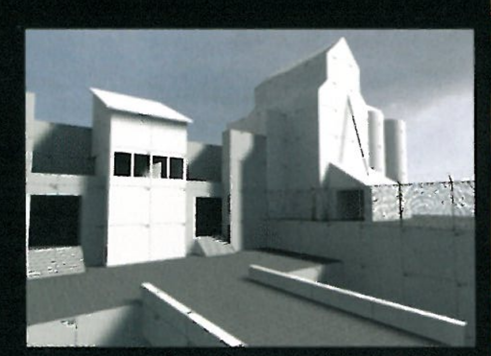
Al empezar el desarrollo de un mapa, Bungie piensa en seguida en la temática... en cuanto se ha formulado la idea general. "Pensaremos si va a ser humano, un Forerunner, un Covenant. Y luego vemos dónde encaja en todo esto: ¿hay algún sitio que podamos ambientar en el modo para un jugador? Sirve de ayuda para introducir el mapa en la ficción, y a partir de ahí surgirán muchas cosas maravillosas", sonríe Carney. Para Green y para él, ser fiel a la ficción de *Halo* es importante, aunque el juego en sí, en realidad, se reduce a nociones más abstractas sobre puntuación y reproducción. Carney expone: "Tú quieres que el jugador tenga una experiencia estupenda; que incluso si le fastidia siempre pueda decir: 'Vaya, esa iglesia era extraña pero cojonuda; quiero explorarla más'. También nos permite expandir nuestro universo un poco más".

En realidad, la ficción puede influir a veces la forma del mapa. El Pit de *Halo* 3 se hizo en un principio para un espacio de fábrica Forerunner, pero cuando el equipo de Green vio el trabajo en marcha en la base humana vista en el modo para un jugador, sintieron la inspiración de convertir el mapa en un hangar humano de entrenamiento.

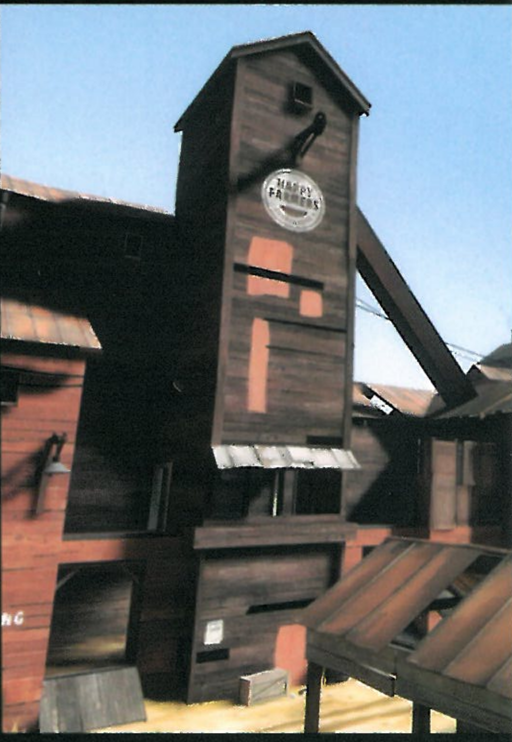
"Mucha gente se emocionó y se comenzó a hacer casi solo", asegura Carney. Green matiza: "Nuestra prioridad es estar seguros de que funciona bien a la hora de jugar".

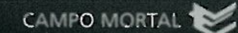
Los mapas muy buenos conservan un atractivo increíble y duradero, y algunos jugadores los usan cientos, si no miles, de veces. "Lo básico para aumentar la vida de un mapa es dejar espacio para que los jugadores inventen sus propias estrategias con el tiempo –asevera Lane, de *TF2*–. Eso permite a los jugadores trabajar juntos y desarrollar nuevas estrategias en la comunidad a medida que transcurre el tiempo". Naturalmente, Johnson está de acuerdo: "¡Fomentas la longevidad siendo soso, sobre todo! Dust es uno de los mapas multijugador más sencillos que se han hecho, y se centra en los jugadores, que son los únicos elementos del juego que cambian cada partida". En su opinión, los mapas complejos imponen ciertos estilos de juego, pero conceden a los jugadores menos margen para ser creativos. "Se hace aburrido porque cada uno simplemente adopta sólo la estrategia que funciona. De nuevo, luchas más con el mapa que con los propios jugadores", critica.

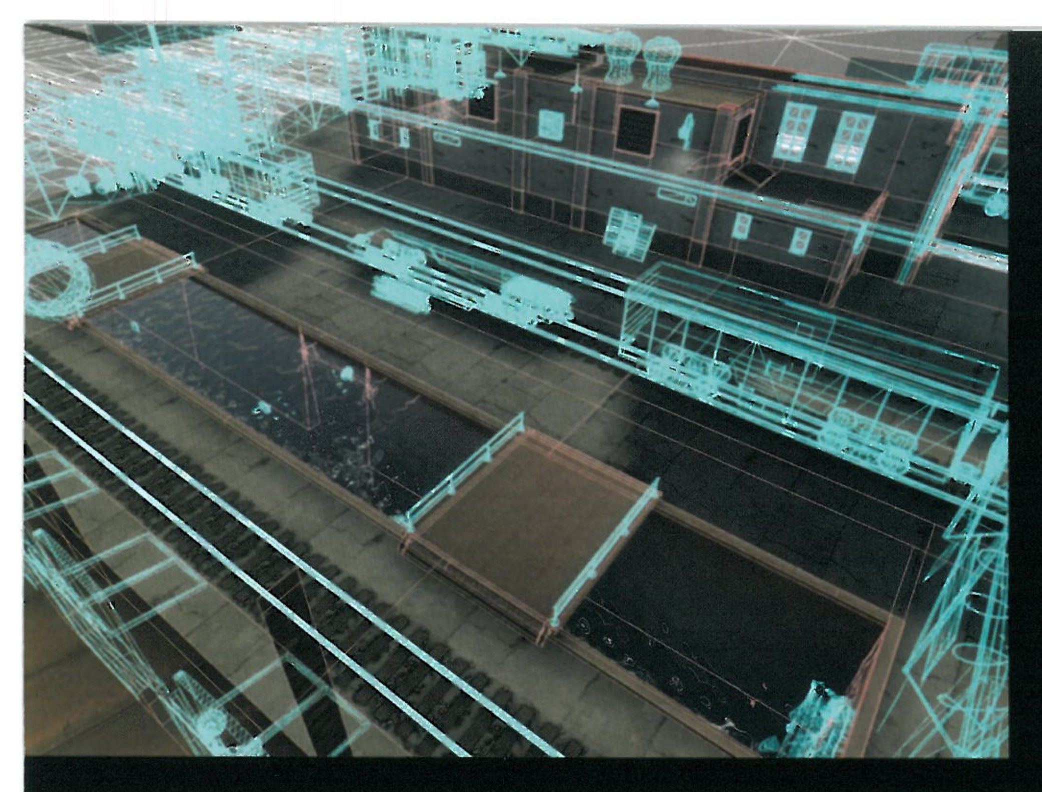
El Lockout de *Halo 2*, un viejo clásico que es toda una debilidad de EDGE, demuestra cómo un mapa relativamente sencillo espacialmente puede cargarse hasta arriba de opciones que premian la experimentación y la técnica, y hacen que sea divertido jugar durante muchísimo tiempo. "Éramos capaces de construir a base de esos pequeños pasos y saltos que te dejan jugar 20 veces antes de que te los puedas imaginar siquiera –dice Carney–. Recuerdo cómo nos sorprendió Tyson cuando nos mostró que podías saltar a la torre Battle Rifle". Tales detalles son el resultado de prototipos y de una enorme dosis de testeo, que se incorporan una vez se halla esbozada la forma básica de un mapa. "Cuando te metes en un escenario, puedes darte cuenta de que, oye, si esa cosa estuviera dos metros más



Un prototipo para el 2 Fort de *Team Fortress* muestra la forma en que se añaden adornos al desarrollo, algunos de los cuales, como el puente cubierto, cambian la forma de jugar.







prevé que lleguen a ser más dinámicos: "El nivel que comienzas a jugar por la tarde, podría parecer muy diferente un par de horas más tarde". Cuestiones técnicas y de diseño todavía condicionan tales ideas. "Los elementos muy dinámicos pueden causar dificultad con las redes de comunicación y la física. En el lado del diseño, la comunicación para todos los jugadores es también mucho más difícil de manejar en multijugador que en juegos individuales", comenta Lane, de *TF2*. Pero con el incremento del ancho de banda y de la potencia de procesado, es fácil imaginar que tales problemas disminuirán.

"O quizá los jugadores podrán generar mapas para sus especificaciones exactas, pulsando unos pocos botones", reflexiona Johnston. Y con Forge, o las herramientas de diseño de mapas superfáciles de usar para la nueva suite de *Crysis*, no parece inverosímil. Quizá el futuro pase por algo más maleable y personal, desde luego más en sintonía con la cultura *modding*. Pero los diseñadores principiantes necesitarán recordar que el jugador siempre es el primero. "Siempre que el jugador sepa en todo momento qué hacer a continuación, querrá seguir jugando", concluye Johnston.

cerca, podrías tener un salto verdaderamente peligroso que sin duda la gente elegiría en su ronda número 50 y cambiar completamente la forma en que funciona el juego", se entusiasma Green.

¿Qué será lo próximo? Más allá de exigir el máximo para apoyar nuevos diseños de juegos y tipos de juegos, los mapas han permanecido funcionalmente bastante iguales. La estética ha llegado a ser más y más importante, para satisfacer la necesidad de ver espectáculo del jugador, pero esto puede tener fuertes implicaciones para los diseñadores. "Un edificio impresionante que es insignificante es una pérdida de tiempo para el artista y puede llevar a confusión al jugador porque tienes que centrar los ojos del jugador en la acción", recomienda Johnston. Por no hablar del tiempo necesario para los retoques. "La diversión y la jugabilidad de un mapa deben siempre mandar sobre su aspecto; en el futuro puede ser difícil seguir ese principio, toda vez que la estética parece convertirse en el centro de atención de todo el mundo", alerta Carney.

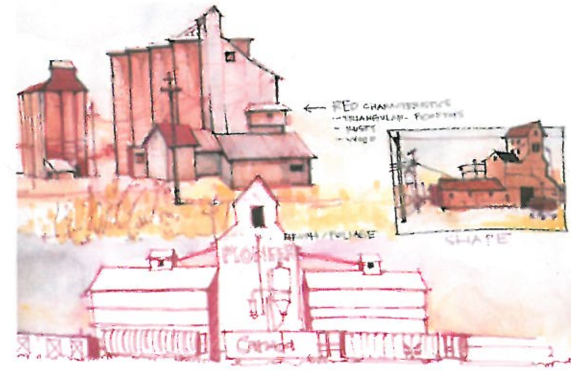
Para Johnston, su manera de ver los mapas multijugador posiblemente está cambiando y

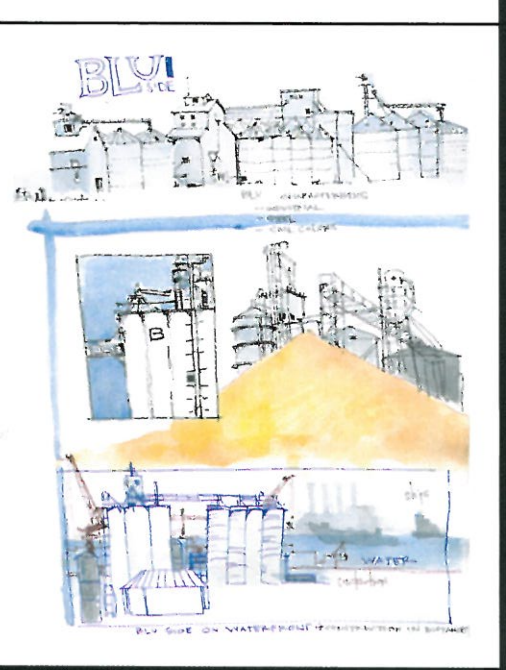
"LA DIVERSIÓN Y JUGABILIDAD DE UN MAPA DEBEN MANDAR SOBRE SU ASPECTO, EN EL FUTURO PUEDE SER DIFÍCIL SEGUIR ESE PRINCIPIO"



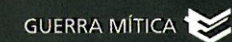
FIJAR ESTILOS

En estos esbozos para el 2 Fort del *Team Fortress* destacan los cambios de matiz estéticos que Valve realizó actualizando el mapa a partir del original en *Team Fortress Classic*. Dust es de una época similar, y su temática ambientada en Oriente Próximo contrastaba con los otros mapas que surgieron de la comunidad en ese momento, un factor que Johnston cree que posibilitó que se hiciera visible en un panorama competitivo. Pero él mismo admite que nadie le echaría un segundo vistazo ahora que los diseñadores ponen gran atención en los ajustes de los mapas.









Guerra mítica

Famosos por sus minuciosas batallas históricas, los creadores de *Total War* van ahora a por el mito

Desde que Sega lo compró hace dos año, el imperio de Creative Assembly se ha expandido rápidamente, hasta el punto de que ha tenido que formar dos colonias, una en cada punta de la pequeña ciudad inglesa de Horsham. Una alberga al equipo responsable de la revolucionaria franquicia RTS *Total War*, y la segunda aloja al equipo de *Viking: Battle for Asgard*, a punto de salir. Con sus tranquilas callecitas, puede que Horsham no resulte un entorno acorde con el perfil de la empresa que creó *Total War*, una serie que se recrea de manera enfermiza con las minucias históricas. Pero la propuesta de Viking es totalmente distinta; aunque el juego comparte un aire indefinible de esa escala épica de *Total War*, ofrece un subidón sangriento de adrenalina que deja a un lado toda fidelidad histórica que ha sido la seña de identidad del RTS que hasta ahora era el símbolo de la empresa.

"Seguro que nuestra visión de la mitología vikinga cabreará a los historiadores de *Total War* –afirma el programador jefe, **Clive Gratton–.** Probablemente verán Viking, torcerán el gesto y dirán: '¡Estos jodidos consoleros...!'. Pero somos como adolescentes a los que les importa todo una mierda".

No es la primera vez que Creative Assembly establece una diferencia tan radical entre su proyecto actual y el anterior: el estudio ofrece desde hace mucho tiempo dos líneas de productos: el equipo más enfocado hacia videoconsola hacia al principio juegos deportivos para EA antes de hacer *Spartan: Total Warrior*, y ahora *Viking*, un torbellino desenfrenado.

Al meterse en el papel de un héroe vikingo, el jugador libera una serie de islas de la nefasta influencia de la diosa Hel, y mezcla la exploración libre de la isla con enormes y sangrientas guerras. Lo que hagas en el campo de batalla altera la evolución de todo el conflicto, y tus decisiones sobre qué recursos liberar primero definen tus opciones posteriores. Aunque los campos de batalla de Viking podrían hacer que el juego fuera interpretado como una aproximación a *Total War*, el alud de sangre y acción hacen que pronto elimines toda posibilidad de emparentar este frenesí con la reposada estrategia que domina *Total War*.

Gratton comenta: "Introduciendo cierto grado de estrategia en nuestras batallas, aunque sólo sea porque, como dice un dicho inglés, si eres un guisante en un plato no puedes llegar a comprender a qué sabe la cena. Así que debes tener un efecto profundo sobre la batalla. Sin embargo, nuestro juego gira en torno a la idea de darle emoción al jugador: que apriete los dientes y grite: "joder"... No tiene mucho que ver con la estrategia en tiempo real, que consiste en perseguir un fin concreto de manera inteligente y correcta. Nuestra propuesta, bueno, no va por ahí... Es más bien cine".

Nos preguntamos si el equipo de *Viking* interpreta este juego como un paso lógico después de *Spartan*, aplicando una jugabilidad similar en una nueva ambientación cultural, del mismo modo que los juegos *Total War* han trasladado sus elementos distintivos de era en era. **Cold Rodgers,** diseñador jefe del proyecto, se muestra un tanto desconcertado por la pregunta y responde: "Creo que se trata de un juego sustancialmente distinto de *Spartan*. Quiero decir que, evidentemente, va de usar armas, pero prácticamente es ahí donde acaban las similitudes para dos concepciones radicalmente dispares de acción".

Gratton añade: "*Spartan* estaba articulado en espacios ambientados uno tras otro. La verdad es que no teníamos en mente la idea de evolucionar a una situación en la que puedes andar libremente cuando hacíamos *Spartan*. Si *Viking* tiene algo en común con *Spartan* quizá sea la idea de que es un gran espectáculo a gran escala, que en este caso abarca a cientos de miles de hombres. Esta es la propuesta que nos interesa. Evitamos usar soluciones externas, así que podemos impulsar aspectos de la tecnología que sepamos que desembocarán en una jugabilidad interesante. Por ejemplo, nunca podrías tener a 1.000 hombres, animados de forma

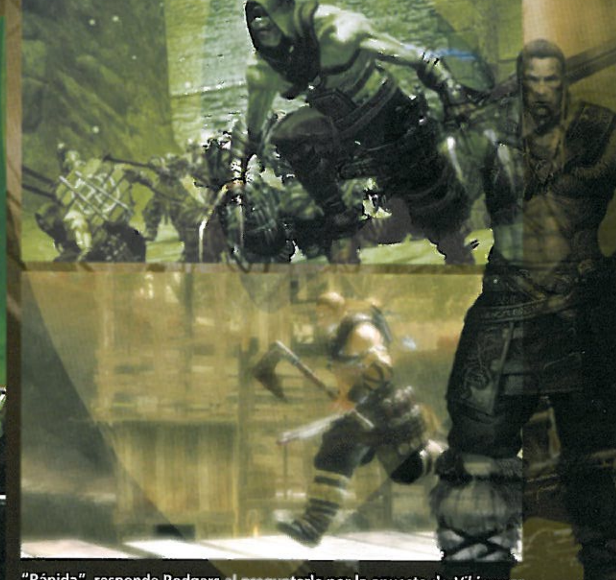
TÍTULO: VIKING: BATTLE FOR ASGARD
PLATAFORMA: 360, PS3
DISTRIBUCIÓN: SEGA
ESTUDIO: CREATIVE ASSEMBLY
ORIGEN: REINO UNIDO
LANZAMIENTO: PRIMAVERA 2008

TÍTULO: EMPIRE: TOTAL WAR
PLATAFORMA: PC
DISTRIBUCIÓN: SEGA
ESTUDIO: CREATIVE ASSEMBLY
ORIGEN: REINO UNIDO
LANZAMIENTO: 2008



Viking rompe con el combate reglamentado de *Total War*. "Los shoguns y tipos así eran todos muy ordenaditos –dice Rodgers–. *Viking* va de la posibilidad de convertirte en una fuerza imparable y arrolladora".





"Rápida", responde Rodgers al preguntarle por la apuesta de *Viking* por la gratificación instantánea. "Jugar y divertirse. Se ha invertido mucho tiempo en *Total War*, algo que no se ve en juegos para consolas"





Gratton recuerda un eslogan finalmente rechazado para el juego: "Los vikingos son lo peor. Violaban y saqueaban por todo el mundo. Estos son los buenos".

independiente y movidos por inteligencia artificial, con software externo. Y lo mismo sucedía con *Spartan*. De modo que la aplicación de la tecnología significa que podemos explorar áreas de la jugabilidad que a lo mejor otras compañías no pueden permitirse".

Es posible que esto que lo hace único no resulte evidente de inmediato: cualquier aficionado menos atento que el lector de EDGE podría cometer el error de meter a *Viking* en el saco de todos los títulos de machete y gatillo fácil y herederos de *Dynasty Warriors* que han empezado a inundar el mercado con los últimos avances tecnológicos.

En una época como la nuestra en la que muchos juegos se sienten obligados a sacar partido del extra de potencia del nuevo hardware que hay en el mercado, pero en el fondo no entienden qué deberían hacer con semejante potencial, el poblado mundo de *Viking* parece estar regido por un diseño sensato. La espectacularidad de sus batallas no proviene simplemente de amontonar más cuerpos en pantalla; también es resultado de la inteligencia con que se han organizado los objetivos de los ejércitos, y de cómo las habilidades del jugador modifican el curso de la batalla, creando más interés por la estrategia que por aporrear los botones.

Gratton reconoce: "Supongo que a causa de nuestra trayectoria, es cierto que estamos en la vanguardia con respecto a los mundos poblados masivamente. Evidentemente, todo el mundo va a hacerlo ahora porque es una posibilidad inmediata en esta generación de consolas, pero además, por ejemplo, nosotros estamos investigando soluciones de pathfinding realmente alucinantes. No es algo que se acabe con los ecos de *Dynasty Warriors,* en los que la gente tiene cientos de personas pero la mayor parte del tiempo están jugando exactamente la misma animación o limitándose a estar ahí e ignorarte. Con el movimiento de grandes cantidades de tropas sí que hay un cierto margen de intersección con nuestros juegos de estrategia. No hablamos de código compartido, pero sí hay un montón de ideas compartidas".

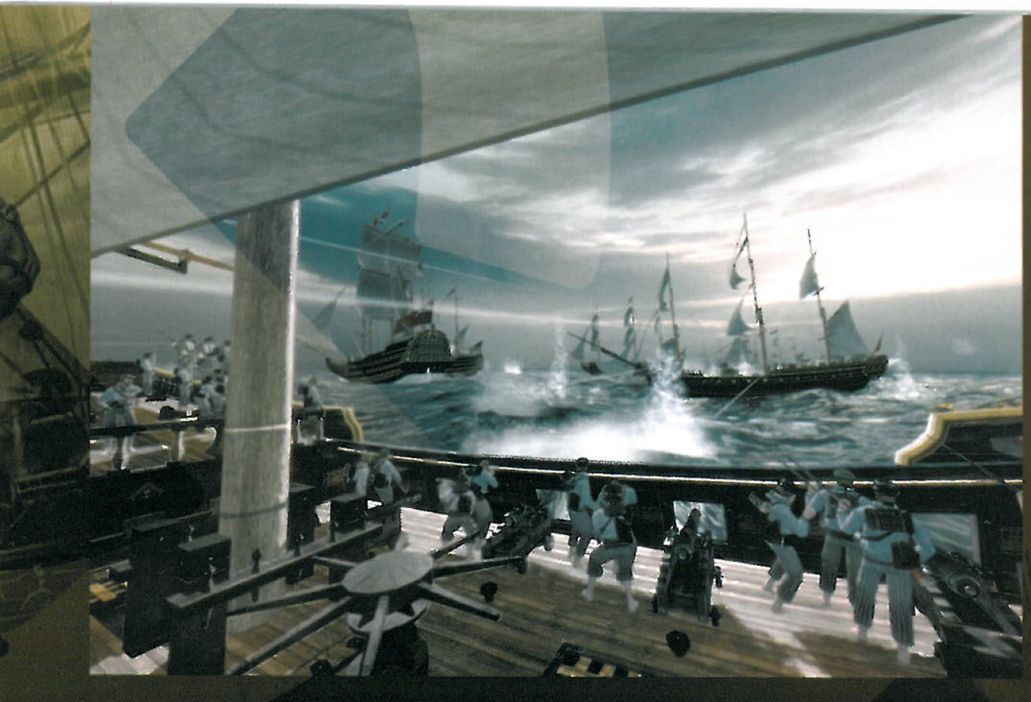
Es esta aplicación meditada de la tecnología, más que ningún otro factor, lo que une ambos proyectos, y lo que ha definido el desarrollo de Creative Assembly hasta hoy; fue la tecnología nueva la que le permitió a la compañía ofrecer el paso adelante que supuso *Shogun: Total War.*

El responsable del estudio, Mike Simpson, relata: "La evolución de la serie *Total War* fue accidental. *Command & Conquer* había tenido un gran éxito, y surgieron muchos clones baratos, como *Kill* o *Crush and Destroy,* que se vendieron bien. Los analizamos y pensamos, 'vaya, eso es fácil, nosotros podríamos hacerlo'. En seguida vimos que podríamos hacer algo más interesante y cambiamos de plan".

Gratton recuerda: "Se popularizaban las tarjetas gráficas. Así que los desarrolladores estaban creando por primera vez mundos poligonales que podían ser recorridos por una cantidad de gente suficiente para generar ingresos significativos. Vimos que todo el mundo se enfocaba hacia la tecnología poligonal para poner apenas cinco personajes en la pantalla y nos dimos cuenta de que si usábamos sprites podríamos hacer miles de personajes".

Simpson continúa: "En algún momento de ese proceso pensamos





Es inmensa la investigación que se hizo en *Empire*. "Para cada barco hubo que unir un centenar de trocitos de información", recuerda Simpson.

que, bueno, podríamos desplazar la cámara a los ojos del general y contemplar una panorámica 3D, ¿por qué no? La respuesta inicial era 'No seas tonto, no podemos hacerlo'. Habría significado hacer superficies curvas para las colinas en 3D, y nadie había hecho curvas en tiempo real hasta entonces. Parecía condenado al fracaso. Pero resultó que había una magnífica solución matemática. Así que de repente terminamos con un campo de batalla tridimensional... y de ahí salió *Shogun*".

"Una vez entras en la guerra moderna, todo se vuelve más disperso. Eso no quiere decir que no podamos hacerlo, sólo que resultaría muy distinto".

El juego que salió tenía un formato ganador, que podía servir para otras ambientaciones históricas, y expandirse hasta el infinito. Los sucesivos *Total War* han hecho justo eso en un ciclo que alterna evolución y revolución, como Simpson explica: "En el mismo momento en que terminamos Shogun empezamos dos nuevos juegos: la continuación de *Shogun*, que fue *Medieval: Total War*, y *Rome: Total War*, que fue un proyecto de cuatro años en vez de uno de 24 meses. *Medieval II* fue una evolución basada en el motor de *Rome* y *Empire: Total War* supone la revolución".

Simpson señala: "Cada vez que tenemos uno de esos ciclos revolucionarios ponemos los suficientes avances como para que el juego se perciba como algo nuevo. Naturalmente, existen temas que se repiten, como la idea de la campaña por turnos y las batallas en tiempo real, que no van a cambiar, pero hemos pensado en una campaña en tiempo real, aunque en principio la hemos dejado ahí. Podríamos decidir incluirla en una versión de corte revolucionario más adelante".

"Esta vez las batallas navales son la gran novedad. Era lo único que faltaba en los juegos anteriores. Podías jugar tus batallas en un glorioso tiempo real, y luego tenías una batalla naval que se resolvía automáticamente con unas cuantas imágenes de unos buques luchando. El problema de hacer batallas navales es que queríamos hacerlo en condiciones. No queremos hacer algo que resulte menos completo que las batallas navales de cualquier otro juego, y existen algunos de ellos que eso es todo lo que hacen. Queremos ser los que batamos a nuestro propio juego antes de que lo haga cualquier otro".

¿Cuál podría ser ese juego que superara a *Empire?* Aunque el equipo se resiste a dar pistas acerca de hacia dónde caminará la franquicia en el futuro cercano, Simpson ofrece una respuesta intrigante acerca de la posibilidad de un *Total War* en el presente: "Lo que estamos haciendo con *Total War* funciona muy bien hasta finales del siglo XIX, cuando había una era de batallas masivas con rangos organizados: te ofrece una visión clara de cómo van las cosas y cómo moverte en cada momento. Una vez te sales de eso, puede que pudieras forzarlo hasta la Primera Guerra Mundial, pero no tendrías jugabilidad con la Primera Guerra Mundial. Y una vez entras en la guerra moderna, todo se vuelve de pronto más disperso. Eso no quiere decir que no podamos hacerlo, sino sólo que resultaría muy distinto. Ese sería un salto revolucionario".

En cuanto a *Viking*, Gratton solamente adelanta "que tiene que haber potencial" para que el formato se trasponga después a otros mitos. Aunque es posible que, igual que muchas empresas, acabe enfangado en el ciclo del eterno retorno, lo cierto es que hasta ahora Creative Assembly nunca ha dado muestras de la pereza que puede atisbarse en otras franquicias de muchos títulos. En parte seguramente eso se debe a que ha creado juegos que están tan vinculados a la tecnología, que explotan de manera vanguardista el potencial de cada nueva generación nueva de tecnología. Pero los juegos de Creative Assembly no serían nada sin su característica más imperial: la ambición.



El sistema de combate de *Viking* te permite sumar puntos que luego puedes 'gastar' de maneras atractivas. Rodgers apunta: "En *Viking* las batallas son brutales de verdad. Tiene más que ver con *Salvar al soldado Ryan* que con *Robin de los Bosques*".



EL JUEGO TE ENSEÑA

"El edutenimiento es un engañabobos; es horroroso", asegura Simpson de la etiqueta que a veces se aplica erróneamente a *Total War*. "Cualquier beneficio educativo que obtengas de *Total War* es una secuela. No es lo que buscábamos, por muy fuerte que lo griten algunos. Quizá algún día el sector educativo despierte y se dé cuenta de que los humanos estamos condenados a aprender a través del juego. Si estás jugando a un juego en el que sube tu nivel de adrenalina serás más receptivo a la memorización de cosas. Conviene recordar que los teóricos dicen que procede de los tiempos en que convenía recordar cómo escapar a un depredador".









De arriba abajo: el director, Mike Simpson, el diseñador jefe Col Rodgers, el programador jefe Clive Gratton, y el director artístico Al Hope.

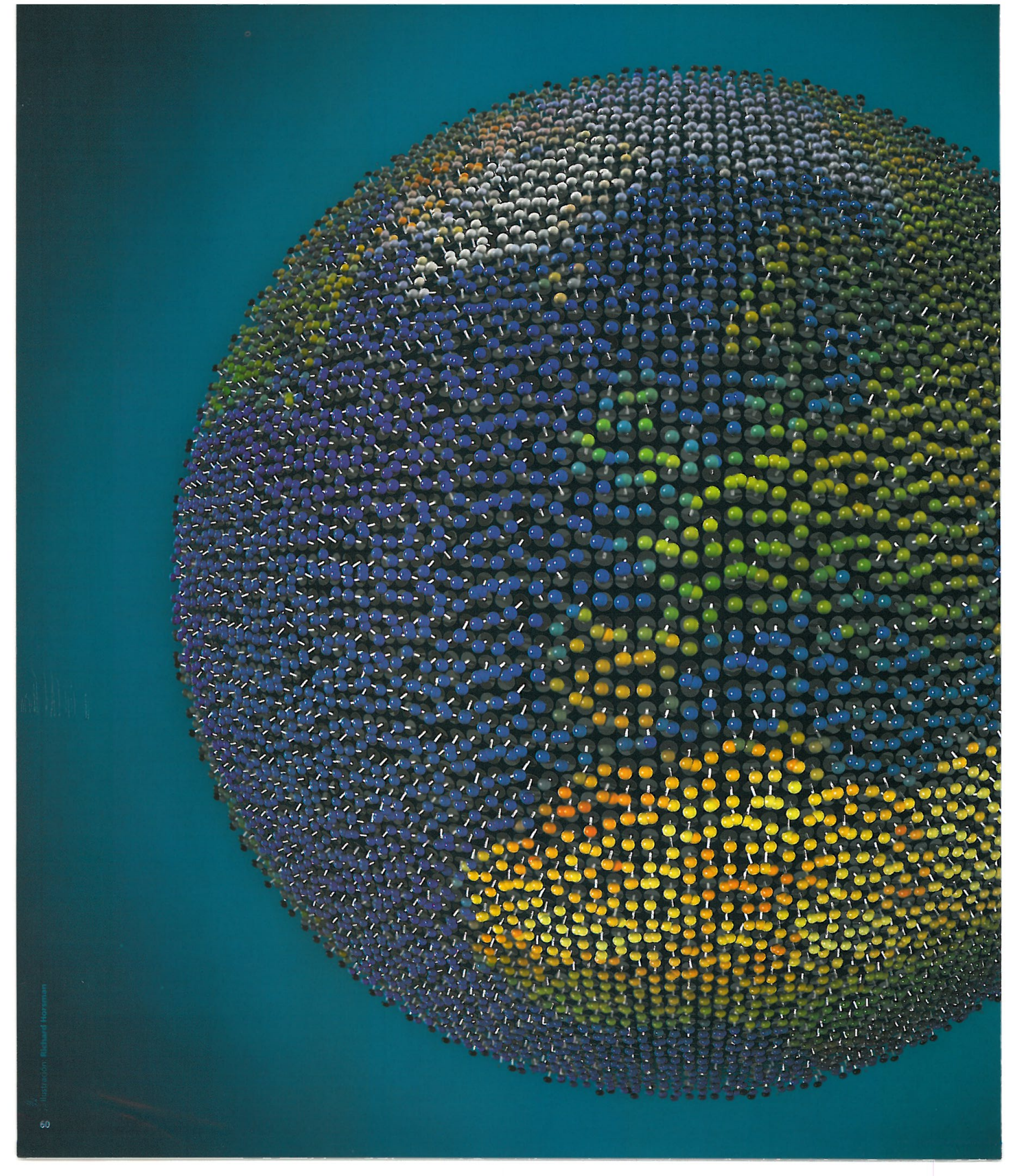


Ilustración: **Richard Horsman**



ARCADIA

VUELVEN LOS BENEFICIOS Y LAS ASPIRACIONES; LAS MÁQUINAS RECREATIVAS HACEN BIEN EN RENOVARSE EN VEZ DE MORIR

Las recreativas, denominadas a veces con cierta frialdad “sector de consolas no domésticas” y de los “juegos basados en la localización”, ha experimentado durante los dos últimos años un cambio de rumbo, aunque la industria de los juegos arcade sigue siendo todavía una sombra de lo que fue. El sitio web de The Twin Galaxies asegura que apenas se ha salvado el 1 por ciento de los centros de entretenimiento que figuraban en su base de datos inicial, mientras que Fox News informa de que el número de sitios estadounidenses dedicados a las recreativas ha retrocedido de unos 10.000 durante los años 80 a apenas 3.500 en la actualidad. Pero eso es precisamente lo interesante. Hace cuatro años había solamente 2.500 sitios.

Este resurgimiento de las coin-up viene teñido de cierta nostalgia. Con sus remozados muebles para *Tron, Pac-Man, Asteroids* y *Mario Bros* (por mencionar unos cuantos), lugares emblemáticos como Barcade, en Brooklyn, están aprovechándose del deseo de veinteañeros y treintañeros de disfrutar de los títulos favoritos de su infancia.

En Europa, mientras tanto, lo que más sorprende no es el hecho de que estos muebles vuelvan a dar beneficios, sino que es un indicio de una curiosa tendencia: revivir el pasado. Hace mucho que las máquinas y juegos arcade en nuestro continente se encontraban en decadencia. Desbordadas por las consolas y olvidadas por los jugones, las recreativas se han quedado sin aura, identidad ni reputación (excepto la de dar a unos cuantos pajarracos un pastón a costa del dinero de muchos ingenuos).

¿Dónde se aprecia este nuevo reverdecer de la escena arcade? En el Trocadero de Londres, por ejemplo, que en su tiempo fue el compendio de este género. Tras ser la meca de los locos por las coin-up, sede después del Sega World y últimamente una colección ignorada de antros y máquinas, el West End londinense disfruta ahora de un modesto renacimiento, al menos en el sentido de aportar orden donde antes reinaba el caos. Las últimas tragaperras se van colocando en hileras alineadas, dispuestas según su género y, si son lo bastante demandadas, apartadas para garantizar un acceso fácil a la multitud de mirones. Y la multitud todavía se agolpa a su alrededor, en números tan grandes como siempre, en torno de algunos de los mejores jugadores de BeMani.

EN EUROPA, LO QUE MÁS SORPRENDE ES QUE EL HECHO DE QUE ESTOS MUEBLES VUELVAN A DAR BENEFICIOS ES EL INICIO DE UNA TENDENCIA: REVIVIR EL PASADO

GRANDES PREMIOS

Aunque no es sorprendente que los muebles de videojuegos evolucionen con el tiempo, los juegos mecánicos clásicos han experimentado también cambios sutiles. Los de conducción, por ejemplo, han pasado de ofrecer un solo mando más a incorporar nuevas exigencias de habilidad y características robóticas. Las pantallas planas han elevado la calidad de las últimas máquinas tipo pinball, mientras que los pushers, con sus infernales estanterías en movimiento y sus montañas de monedas inamovibles, ofrecen actualizaciones inspiradas en la filosofía pachinko. Los europeos están notando la llegada de los juegos de pantalla táctil, cuya aportación más destacada son los juegos para redimir el pago de la consumición, que recompensan el juego habilidoso en múltiples máquinas con grandes premios.

Mientras, Namco gestiona un magnífico sitio arcade en su local del Country Hall, a la sombra de la noria London Eye.

¿Qué importancia tiene este fenómeno? ¿Está el futuro del arcade en estas retrofuturistas catedrales? Si preguntas a un estadounidense, a uno que trabaje en la industria, la respuesta será un rotundo no. "Soy escéptico –admite **Clint Manny,** vicepresidente de GameWorks–. No veo que el arcade de tradicional mantenga su tirón".

Fundada en 2001 como una joint venture entre DreamWorks, Sega y Universal, y actualmente propiedad al cien por cien de Sega Sammy, GameWorks es una empresa norteamericana construida en torno a una visión de evento que Manny describe como de "almacenes gigantescos asaltados por los videojuegos". Los juegos serán el centro y la comida sería algo secundario: "La idea era que nuestros invitados vendrían por los videojuegos y, si todo iba bien, no se marcharían con hambre".

La llegada de *Need for Speed Underground* al arcade sorprende poco dada la acogida de *The Fast and the Furious*. Usa las tarjetas de jugadores de Global VR para almacenar un garaje personal.

Pero los apetitos cambiaron. "Con el paso del tiempo nos dimos cuenta de que la comida era una parte considerable y empezamos a construir sitios para gestionar un negocio de alimentación decente. El concepto fue evolucionando hacia un establecimiento bien diseñadito para cenar rodeado de opciones de entretenimiento: videojuegos, atracciones, música, etc. Y en esa fase es en la que se encuentra actualmente".

"No sé bien en Europa, pero en Estados Unidos las cadenas que crecen son las que se basan en 'comida y entretenimiento'". La comida requiere mantenimiento, limpieza y constante reinversión. El entretenimiento tiene que cambiar para evitar la peligrosa sensación de "ya sé todo lo que hay allí".

La migración de las máquinas arcade hacia grandes eventos sociales no es nada nuevo, ni siquiera en Europa. Un juego de tiros y uno de carreras son tan sorprendentes en una bolera como una bocanada simultánea de olor a sudor y a pies. Para los estadounidenses está claro que el futuro radica en centros de ocio como Brunswick y los AMC Theaters. En los cafés deportivos de Dave & Buster's, donde las recreativas comparten espacio con salas de conferencias e instalaciones de patinaje. Y en los restaurantes Chuck E Cheese, la cadena fundada por la leyenda de Atari Notan Bushnell, donde la gente consume sus tardes con juegos de sobremesa de Hungry Hippos.

Manny opina: "Comida y entretenimiento deberían ir de la mano. Y en eso consiste precisamente GameWorks. El concepto no es un templo arcade, sino unas instalaciones dedicadas al entretenimiento, que atrae a muchos públicos diferentes sobre la base de los productos que contiene". Los juegos sociales, por tanto, que vivieron su apogeo





Aliens: Extermination les tocará la fibra a los jugadores de *Alien 3: The Gun* y de *Space Gun*. Los tres emplean un cañón de luz, interfaz exclusivo de arcade.

durante los años 80 y 90, se integran hoy en una nueva clase de entretenimiento híbrido.

Tal florecimiento de máquinas coin-up bajo el concepto-paraguas de lo que los anglosajones llaman FECs (siglas de centros de entretenimiento familiar, en inglés), tiene la virtud paradójica de poner nerviosos a muchos jugadores nostálgicos. Temen algo peor que la desaparición, una reducción de la cultura arcade a la categoría de mera distracción. Lo peor es que hace que sea engañoso cualquier balance de la salud de los videojuegos arcade. Mucho se ha hablado durante los últimos meses sobre el rendimiento de 4.000 millones de euros (según la AAMA –Asociación Americana de Máquinas Recreativas) de las máquinas no domésticas en 2006, que, aunque siguen siendo una fracción de los que cosechaba en los años 80, constituye un indicativo de posibilidad de negocio. Pero los escépticos aseguran







que esa cifra mete en el mismo saco demasiadas clases distintas de máquinas, desde las de cigarrillos a los futbolines, por mencionar dos poco vinculadas al videojuego.

En Japón, las encuestas realizadas por la JAMMA, la asociación de fabricantes nipones de máquinas arcade, y por la AOU (Unión de Operadores Arcade), revelan un ascenso más claro en la rentabilidad de los videojuegos no domésticos. Sus últimos datos, basados en el año fiscal japonés (entre abril de 2005 y marzo de 2006), arrojan un aumento del 10,3 por ciento en valor

CON EL COLAPSO DEL PACHINKO MUCHOS INTUYERON QUE SE ACERCABA EL CANTO DE CISNE PARA ESTA INDUSTRIA. POCO A POCO VUELVE EL OPTIMISMO

de mercado respecto del ejercicio anterior, y es el tercer año consecutivo que sube.

El público objetivo de juegos como *The Idolmaster* (un juego de gestión de música pop) y *Oshare Majo: Love & Berry* (un híbrido entre juego de cartas y de fiestas) es el familiar, para lo cual los centros comerciales son parte necesaria. En enero del año pasado ya se habían instalado 6.800 máquinas *Love & Berry,* y se habían impreso más de 100 millones de sus tarjetas coleccionables. La infraestructura ALL.net de Sega, mientras tanto, ha llegado a conectar más de 20.000 tableros de juego de 2.600 localidades en los cuatro últimos años. La consolidación de los atribulados fabricantes arcade de Japón ya viene de antiguo; Sega Sammy supuso la primera fusión en 2004, un año antes que la de Square con Enix y Taito/Bandai Namco. Con el colapso del pachinko, el juego de bolas metálicas que tanto gustaba a los empresarios y jubilados, muchos intuyeron que se acercaba el canto del cisne para esta industria. Ahora, poco a poco, vuelve el optimismo.

Con sus extraordinarios pods para el juego en red, cada uno de ellos con una pantalla envolvente y una simulación de cabina robotizada, *Mobile Suit Gundam: Bonds of the Battlefield* figura entre los intentos más extremos de llevar los juegos arcade japoneses más allá del alcance de las consolas. Desarrollado por Bandai Namco y distribuido por Banpresto a finales de 2006, el modelo de juego del título es especial: las partidas duran una media de un cuarto de hora, se juegan mediante pods interconectados por todo Japón, y provocan largas colas pese a su considerable precio.

En el resto del mundo, coincidiendo con la llegada en 2005 de la máquina Lindbergh de Sega y su primera ola de títulos con calidad equiparable a la 360 o la PS3, este año se ha producido la revitalización de una relación de I+D entre Namco y Sony, con títulos como *Tekken 6,* impulsados por una máquina basada inicialmente en arquitectura PS3, que asegurará la reputación de la industria como fuente de juegos de lucha de primerísimo nivel y mantendrá sus otros títulos técnicamente a la última.

La cuestión es si la tendencia en Europa es al alza o a la baja. ¿Es realista esperar que un modelo de negocio, sea el japonés o el estadounidense, florezca en países cuyas sociedades son tan distintas? "Quizá si los restaurantes Chuck E Cheese ofrecieran



Tanto Genki como Bandai Namco han intentado adaptar *The Fast and the Furious* a la consola, pero ha sido la versión arcade de Raw Thrills la que ha acertado.

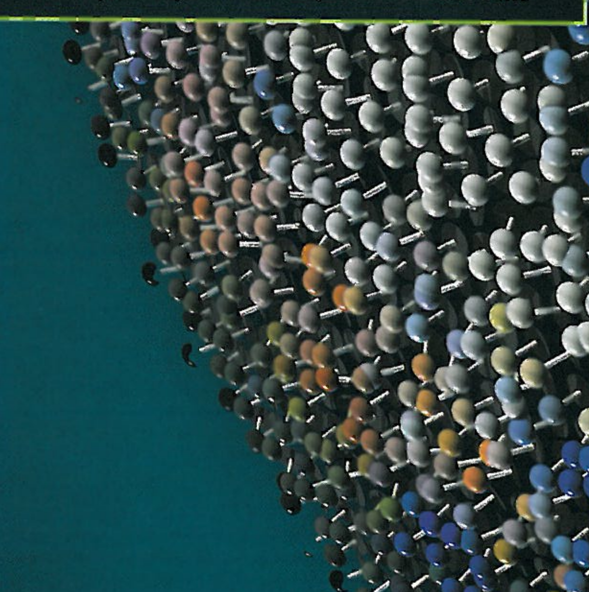
UN TIRO EN LA CABEZA

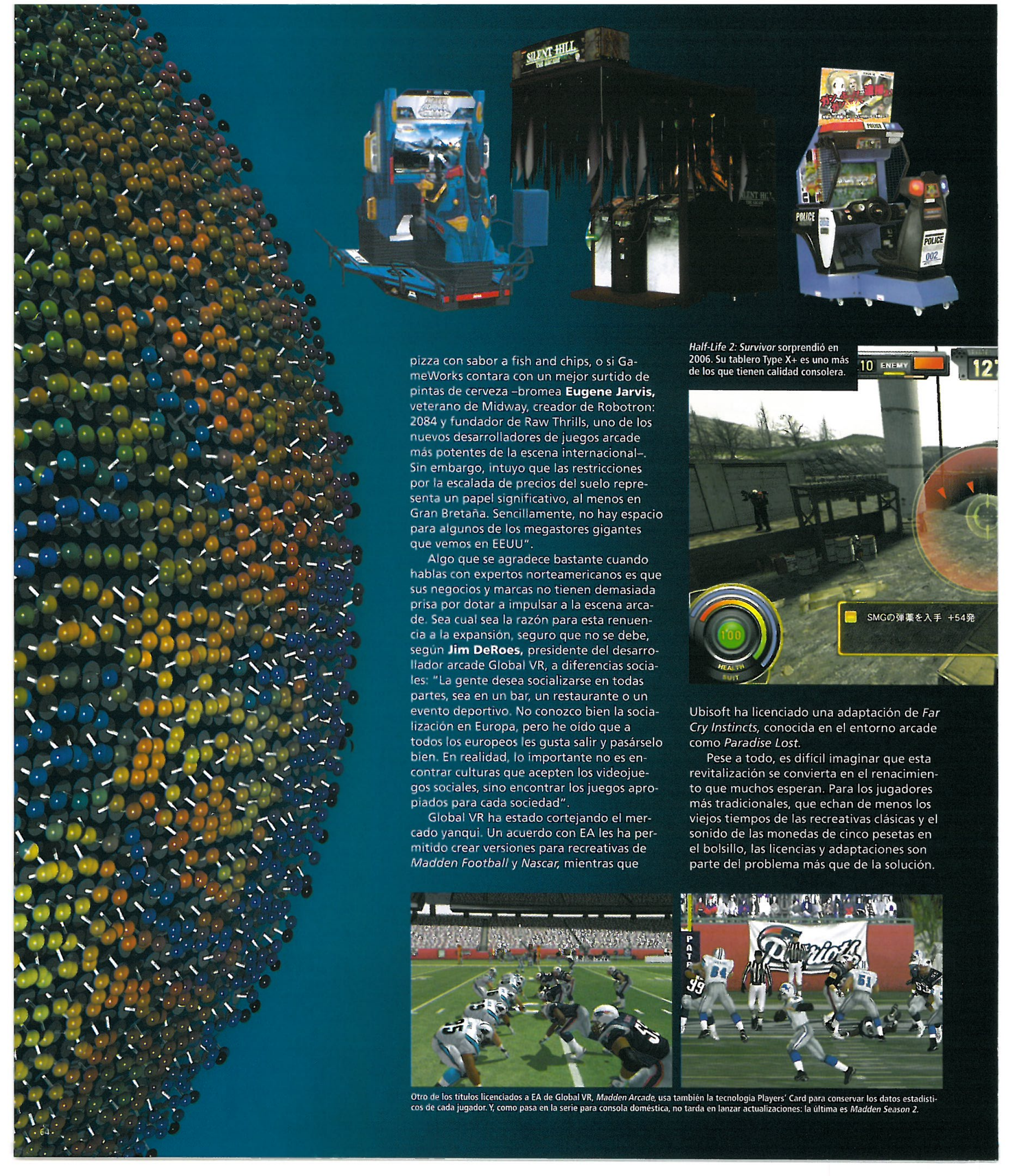
Con unas ventas de 7.000 unidades, *Big Buck Hunter Pro* fue el campeón del panorama arcade en Estados Unidos el año pasado. El juego, construido en torno a la pasión nacional por disparar en la cabeza a los animales, ha triunfado en este difícil mercado, atrayendo a gran cantidad de jugadores esporádicos y jugones a sus torneos locales y nacionales. Una característica esencial es su relación calidad/precio, pues con el crédito te garantiza varias rondas de acción, sea disparando a los bichos o cabalgando. *Raw Thrills* ha dotado al juego de las dimensiones necesarias para convertirse en un superventas,





Big Buck Hunter Pro es lo que los fabricantes de recreativas llaman: "título que ofrece una experiencia tipo simulador". Ideal para el bar donde ves el fútbol.





pizza con sabor a fish and chips, o si GameWorks contara con un mejor surtido de pintas de cerveza –bromea **Eugene Jarvis,** veterano de Midway, creador de Robotron: 2084 y fundador de Raw Thrills, uno de los nuevos desarrolladores de juegos arcade más potentes de la escena internacional–. Sin embargo, intuyo que las restricciones por la escalada de precios del suelo representa un papel significativo, al menos en Gran Bretaña. Sencillamente, no hay espacio para algunos de los megastores gigantes que vemos en EEUU".

Algo que se agradece bastante cuando hablas con expertos norteamericanos es que sus negocios y marcas no tienen demasiada prisa por dotar a impulsar a la escena arcade. Sea cual sea la razón para esta renuencia a la expansión, seguro que no se debe, según **Jim DeRoes,** presidente del desarrollador arcade Global VR, a diferencias sociales: "La gente desea socializarse en todas partes, sea en un bar, un restaurante o un evento deportivo. No conozco bien la socialización en Europa, pero he oído que a todos los europeos les gusta salir y pasárselo bien. En realidad, lo importante no es encontrar culturas que acepten los videojuegos sociales, sino encontrar los juegos apropiados para cada sociedad".

Global VR ha estado cortejando el mercado yanqui. Un acuerdo con EA les ha permitido crear versiones para recreativas de *Madden Football* y *Nascar,* mientras que Ubisoft ha licenciado una adaptación de *Far Cry Instincts,* conocida en el entorno arcade como *Paradise Lost.*

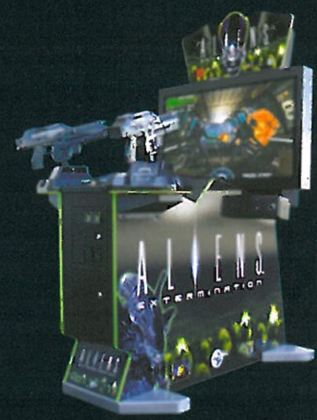
Pese a todo, es difícil imaginar que esta revitalización se convierta en el renacimiento que muchos esperan. Para los jugadores más tradicionales, que echan de menos los viejos tiempos de las recreativas clásicas y el sonido de las monedas de cinco pesetas en el bolsillo, las licencias y adaptaciones son parte del problema más que de la solución.

Half-Life 2: Survivor sorprendió en 2006. Su tablero Type X+ es uno más de los que tienen calidad consolera.

Otro de los títulos licenciados a EA de Global VR, *Madden Arcade,* usa también la tecnología Players' Card para conservar los datos estadísticos de cada jugador. Y, como pasa en la serie para consola doméstica, no tarda en lanzar actualizaciones: la última es *Madden Season 2.*

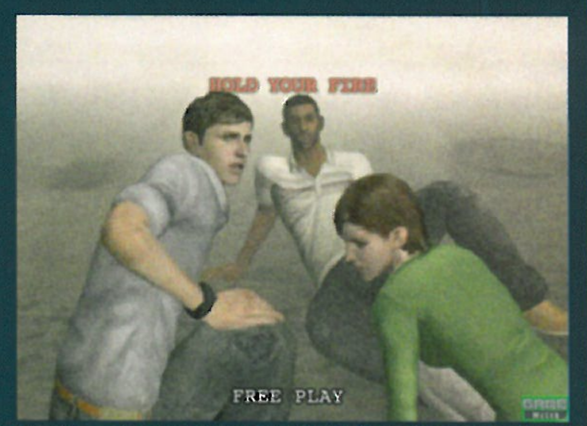






BUENOS Y MALOS

Nada proclama con más fuerza la vuelta del género arcade que el regreso de *Chase HQ*. Producto de la fusión de Taito con Square Enix, *Chase HQ: An Urgent Call from Nancy* se une a *OutRun 2* y a *AfterBurner Climax* en ofrecer un surtido de clásicas coin-up. Pero no consigue convencer a los propietarios de consolas de lo que se están perdiendo. La fórmula de las carreras-batalla permanece fiel al arcade, pero ofrece un parecido algo más que ligero con *Burnout 3*. Títulos como éste y como *Silent Hill: Arcade*, shooter con gráficos borrosos, pueden resultar contraproducentes. Mejor tener un juego como *OutRun 2*, que antes de llegar a la Xbox recordó por primera vez en años la frase "perfecta adaptación arcade".



Visualmente tiene tanto jaleo como la versión para casa de Konami, con niebla y eso, pero *Silent Hill: Arcade* es rara para el mundo coin-up.





El mueble PDD (de pantalla óptica panorámica) construida para *Gundam: Bonds of the Battlefield* recuerda el mueble R-360 de *G-LOC: Air Battle*.

"SEGUIMOS ESCUCHANDO QUE EL PANORAMA ARCADE ESTÁ MUERTO, PERO VEMOS LICENCIAS PARA PS3 Y PARA XBOX 360 DE LOS FIGHTERS ARCADE MÁS POPULARES

Para muchos, las implicaciones sociales de los arcade del mañana son relativamente triviales en comparación con su inevitable declive como fuerza creativa. Fuera la culpa de la influencia homogeneizadora de *Street Fighter II*, del elevado precio del hardware de alta tecnología o de la devastadora irrupción de la PlayStation de Sony, en el fondo existe poco debate sobre la mayor pérdida de la industria arcade: su estatus como crisol de los videojuegos.

Y un juego como *2 Spicy* de Sega, que intenta hacer descarrilar el género de los tiroteos ligeros con controles básicos y competición multijugador, no va a cambiar esa tendencia. Habituados a los saloncitos de sus casas, dotados de consolas conectadas a XBLA y PSN, se explica que los jugadores domésticos vean en la escena arcade poco más allá de una plataforma tradicional. La incredulidad ante la exclusividad de *After Burner Climax* lo dice todo: nadie podría creerse que no se hubiera previsto su adaptación a la 360 o a la PS3, consolas en las que alguien podría de verdad jugar con él.

Esta falta de innovación en el software, aduce Jarvis, no es porque no se haya intentado. "Todos hemos estado tratando de encontrar un nuevo *Tetris* o *Pac-Man*. Pero después de 20 años de insistencia, hasta el tío que se sienta a tu lado empieza a parecer sabroso *[se ríe]*. Teniendo eso como referencia, la verdad es que no quedan tantos caníbales entre nosotros como antes. El estancamiento está evolucionando lentamente, al menos, gracias a su giro hacia la 'experiencia especial' de los videojuegos arcade".

Añade: "Los jugadores se inclinan por el arcade para hacer algo parecido a lo que el iPod hizo por la música: un salto cualitativo simple y relevante. Los jugadores informales están frustrados por los 12 menús por los que has de navegar para jugar en el nivel uno de un juego de consola, y están esas interfaces y sólo piensas en estampar el mando contra la pantalla".

A ese respecto, ¿qué opina Jarvis sobre la Wii, un audaz intento de trasladar una experiencia de control única al hogar? Su tono, como en respuestas anteriores, es escéptico. "Nintendo lo hizo bien. Y es increíble cómo el 90 por ciento de las personas que no son jugadores descubre lo divertido que es. La Wii posee el mando para consola más intuitivo de la historia, pero muchos dispositivos de simulación palidecen si se confrontan con el enfoque ideal, que sigue siendo un volante con force-feedback y unos pedales, por ejemplo". DeRoes no está seguro. "Seguimos oyendo que el panorama arcade está muerto, pero vemos licencias para PS3 y 360 de los *fighters* arcade más populares. Es un mercado cíclico y tengo la sensación de que la diversión ahora tiene cada vez más tirón; los jugadores que crecieron con consolas domésticas están redescubriendo la emoción del arcade".



Titulado originalmente *Far Cry: Paradise Lost*, la adaptación de una adaptación de Global VR perdió su "prefijo". Con su asiento y su arma es un punto intermedio entre arcade y consola.


3+
www.pegi.info
www.yourpsp.com
wipeoutpulse.com
LA ADRENALINA EMPIEZA DONDE ACABA LA GRAVEDAD
La carrera de combate antigravedad más famosa ha vuelto con 12 nuevos circuitos reversibles. Ocho equipos de alto octanaje, nuevas armas de alta tecnología: wireless y juego online hasta para 8 jugadores y 7 nuevos modos de juego que te dejarán sin respiración. Todo ello con una banda sonora de vértigo que incluye temas de Kraftwerk, Stanton Warriors, Aphex Twin y Books Shade.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

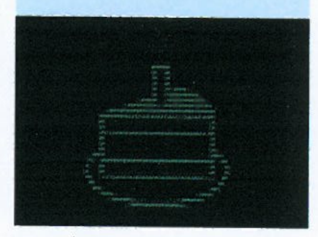
Los + jugados de Edge

Zelda: Phantom Hourglass



Volvemos a los mares cel-shaded y a uno de los usos más coherentes de la DS hoy. Hay algo especial en encontrar rupias en el sitio exacto que has marcado en el mapa.
DS, NINTENDO

The Orange Box



GRAN ÉXITO. Da igual si es revisitando el City 17, en nuevas aventuras en white Forest, azotando Portal o reprendiendo la falta de habilidad den Team Fortress 2.
360, PC, VALVE/EA

God Of War



Incluso aunque *Beowulf* y *Conan*, y demás, le van a la zaga, el ritmo y el espectáculo del original, los detalles y el alcance son épicos. Kratos no pierde el tiempo, ¿no?
PS2, SCEE

Tensión dramática

¿Deberíamos pedir la muerte de las escenas de vídeo?



La elección de *Assassin's Creed* de ceder el control a los jugadores durante las escenas de vídeo no está teniendo el éxito esperado, está mejor en las escenas de más acción, cuando Altaïr lucha por la corona, ya que destaca su papel en la historia.

Hay muchas escenas de vídeo en *Assassins's Creed*. Entrelazar dos historias (la de Altaïr, del siglo XII y la de Desmond, del XXI, así como las de sus nueve objetivos) requiere contar mucha historia. La solución del estudio Ubisoft Montreal es dar el control en las escenas de vídeo a Altaïr y a Desmond. El problema es que ni tienen la espectacularidad de las escenas de vídeo tradicionales, ni la libertad de *Half-Life 2* ("la historia está aquí si quieres").

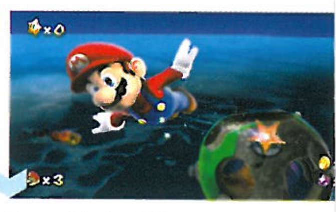
Se pone de manifiesto el malestar que los diseñadores de videojuegos sienten con las escenas de vídeo. De hecho, dos de nuestros colaboradores hablan sobre ello en este número. Como dice Randy Smith: "Si no es interactivo, no es un videojuego". Cree que los vídeos sustituyen aquello que los desarrolladores no saben representar con medios interactivos.

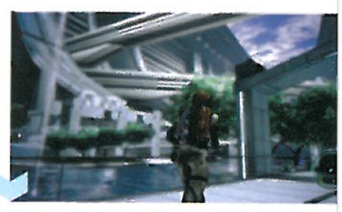
Es fácil odiar un juego que tiene largos intervalos en los que no hay nada que hacer salvo pasar diálogo con el botón X. Hablando de *Metal Gear Solid,* los cambios en la continuidad entre juego y escenas de vídeo pueden ser chirriantes: los soldados del *MGS4* saltan de los camiones con un realismo de película en esas escenas, y se mueven de manera robótica cuando pasas al modo de juego. Sin embargo, ver una de las espaciadas y bien dirigidas escenas de *Halo 3* después de pasarse una pantalla difícil resulta agradable, y ofrece un cambio de ritmo además de la recompensa del espectáculo. Y ¿en qué se quedaría *San Andreas* si no tuviera esas escenas de vídeo tan bien narradas?

Pero quizá más importante, ¿hasta qué punto es algo interactivo eso de contar la historia? ¿Es acaso mucho pedirle a un juego que además de ofrecer una jugabilidad absorbente, comunique las motivaciones de los personajes? ¿Puede un jugador de *Assassin's Creed* hundirse al tener que aprenderse un sistema de conversación, además del parkour y la lucha?

Algunos de los intentos de contar historias a través de la interacción con más éxito son lo que, como las cintas de *Bioshock*, se limitan a dejar que los jugadores elijan si lo quieren o no.

En lugar de pedir su erradicación, puede que debiéramos reclamar que fueran mejores. Si se dirigen, se narran y se doblan bien (además de ir sincronizadas con la historia), quizá la única interacción que necesitarían sería la oportunidad de saltárselas.





Sistema de puntuación de **EDGE:** 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.



SUPER MARIO GALAXY

PLATAFORMA: WII PRECIO: 59,95€
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA
PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: NINTENDO

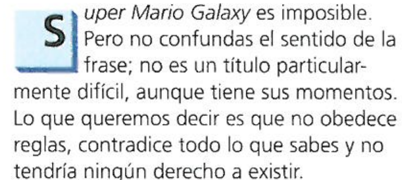




La flor de fuego hace su primera aparición en 3D como un power-up limitado por tiempo –arriba–. Este jefe –abajo– se derrota lanzándole boos explosivos a la lengua.







S*uper Mario Galaxy* es imposible. Pero no confundas el sentido de la frase; no es un título particularmente difícil, aunque tiene sus momentos. Lo que queremos decir es que no obedece reglas, contradice todo lo que sabes y no tendría ningún derecho a existir.

Transforma las 3D en 2D y lo bidimensional a las tres dimensiones. Toma complejas ideas espaciales y las hace simples e instintivas. Convierte el acto más básico y familiar de los videojuegos en novedoso y fresco, en un nuevo reto para tus dedos. Resucita el espíritu plataformero clásico, casi perdido en la actualidad. Reescribe sus propias reglas en todos sus niveles, a veces incluso más de una vez por fase. *Super Mario Galaxy* se divierte poniendo el mundo del revés.

Es una sensación idéntica a dar los primeros pasos de Mario en 3D, pero esta vez esa sensación nunca desaparece

Debería hacerse más familiar de lo que es. El control de Mario funciona casi exactamente igual que el de *Super Mario 64:* un buen repertorio de acrobacias destilado en la manipulación de un stick y dos botones. Exactamente como lo hizo el *New Super Mario Bros* en las 2D el año pasado, *Galaxy* sirve como recordatorio de cómo sus controles han sido imitados por otros, y nunca copiados con éxito. La sincronización en los movimientos es más benévola, y el sentido de inercia, más restringido –en situaciones gravitatorias normales, que es algo raro aquí–. Pero la elasticidad, el caos y la diversión de esa libertad tan expresiva que siempre ha gozado Mario está igual.

Con la misma confianza. Después de una esena de vídeo bastante limitada y una intro que parecen justificar lo poco necesaria que es una historia detrás de los sinsentidos de *Super Mario Galaxy,* el juego te deja en el primero de sus pequeños y esféricos planetoides. Empiezas a recorrerlo de izquierda a derecha y de arriba a abajo; entras en una tubería y sales al otro lado del planeta. En un simple parpadeo, la izquierda acaba siendo derecha y abajo, arriba. Confusión y desorientación se funden en sorpresa y delicia; tu cerebro se niega a interpretar el mensaje de tus ojos, pero tus dedos ya saben, por instinto, que Mario irá allá donde tú le dictes. Es una sensación idéntica a la que todos percibimos cuando dimos los primeros pasos con el fontanero en 3D hace ya una década: la emoción que pones en entenderlo es una cuestión de perspectiva. Pero esta vez esa sensación nunca desaparece.

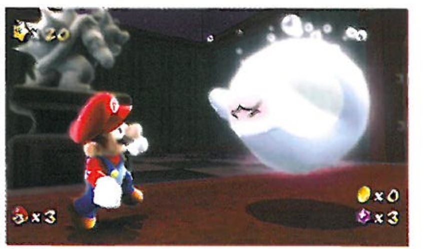
Como no existe una cuarta dimensión en el espacio, Nintendo ha encontrado todo lo necesario para inventársela. Es como si *Mario 64* se hubiera envuelto de



El Reino Champiñón nunca ha parecido tan vulgar y la intro tampoco tiene mucha imaginación, pero incluso antes de esos momentos, *Galaxy* comienza a jugar con tus sentidos.







Las batallas bajo el agua de *Galaxy* pueden ser complicadas, pero ayuda la transformación de los caparazones en torpedos y propulsores. Los enfrentamientos con Bowser –hay varios– reviven esos momentos vívidos en *Super Mario 64*, especialmente con la música, y aportan unas plataformas intensas e incluso con mejores combates.









Hasta las interacciones más normales, como balancearse con una cuerda, están hechas con la impecable física, fuerza y delicia que se ha visto en todos los *Mario* durante décadas.

esferas, cilindros y otros cuerpos geométricos. Existen planetas con tenedores, con la forma de champiñón o de la cabeza de Yoshi, planetas dobles, con rayos entrecruzándose o de agua. Con ellos tu fe en esta serie sigue poniéndose a prueba, al igual que el sentido de diversión, algo que te preguntas a cada nuevo giro que tu cerebro tiene que realizar.

Increíblemente, estos conceptos espaciales que hacen que tu mente se retuerza son mucho más complejos que cualquier otra cosa que hayas visto en los videojuegos en tercera persona, y se muestran en pantalla por un sistema de cámaras que no es precisamente perfecto. Nintendo ha dado un paso atrás en el control del usuario y ha decidido que sean su propio código y su cuidada dirección los responsables de encuadrar la acción.

También hay planetas más grandes y con un diseño más tradicional y plano, un cambio de ritmo que se agradece, aunque el mundo de hielo corre el riesgo de incurrir en clichés peligrosos. Gracias a su plataforma, *Super Mario Galaxy* presenta otro giro de perspectiva. Su uso del Wiimando es más sutil, pero más persuasivo que el vigoroso realismo de *Twilight Princess*. Sacudirlo para un ataque giratorio, o para activar las puertas que te mandan a un éxtasis interplanetario, transmite ahora una sensación conocida y muy en la línea táctil. Pero como puntero, el mando ofrece más posibilidades. Te permite casi tocar la pantalla, recogiendo y disparando las estrellas de este pequeño universo, agarrarte a rayos tractores, dirigir burbujas a través de laberintos y lanzar a Mario y a Toad desde catapultas. Te permite jugar al juego de dos formas y en dos lugares a la vez, y rompe una barrera no vista hasta

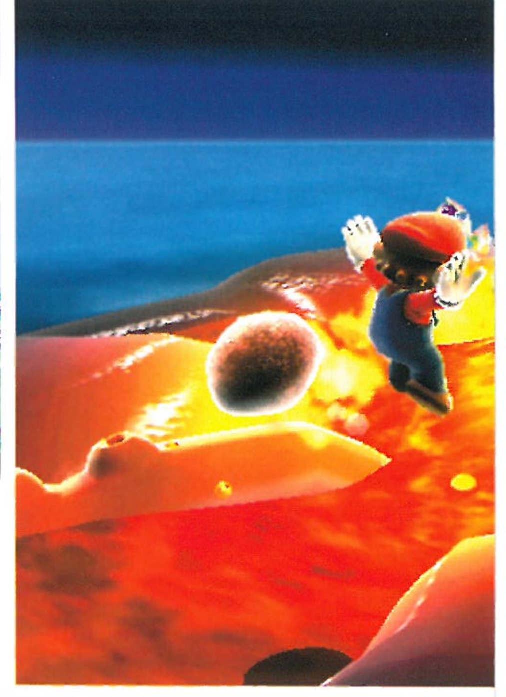
Sigue



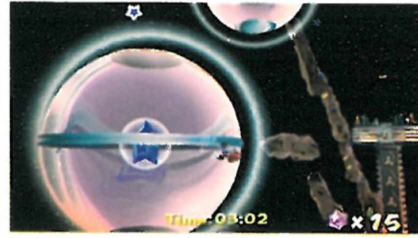


El clásico de Antoine de Saint-Exupéry, *El Principito*, es una inspiración visual evidente. Pero su influencia no termina ahí. Según avanza la aventura de Mario, se revelan nuevos capítulos del libro –muy bien ilustrados– del cuento de cómo la princesa Estela acabo siendo la madre de las estrellas. Es más sentimental que filosófico, pero tiene mucho de ese tono solitario y agridulce de *El Principito*. Y también un giro inesperado hará que se te forme un nudo en la garganta. *Sunshine* dejó claro que desarrollar una historia y un juego de Mario son difíciles de combinar, pero este extra emocional en un universo paralelo, es una de las mejores historias que se han contado este año en un videojuego.





La bola estrella –arriba– se controla manteniendo el Wiimando vertical y oscilándolo suavemente. Con cada movimiento el ritmo de la música sube y baja. En otras secciones vas atrapando corcheas y suenan canciones clásicas de Mario.



El cuento del cometa



Cada una de las galaxias principales tiene tres desafíos de estrella, uno de ellos normalmente como un jefe final –presentes en gran número y muy inventivos–. Existen tres estrellas extra, que suelen ser una escondida, otra para Luigi –tienes que identificar su localización en una imagen y después llegar hasta ahí– y otra en un cometa. Estos cometas se desplazan por las galaxias y presentan diversos desafíos: contra el crono, frente al Mario Cósmico –retoma el concepto del impostor de *Sunshine*–, otra donde los enemigos se mueven mucho más rápido, y otra donde Mario muere al ser tocado. Encajan bien en los niveles donde se ambientan, pero pueden tener tramos frustrantes.

este mismo momento entre el jugador y la acción. Que puedas ser al mismo tiempo Mario y alguien que le ayuda es otro de esos giros que parecen dislocarse, pero acaba siendo tan útil y confortable que perder este poder casi divino sería casi como que te amputasen un brazo.

Este salvaje espíritu inventivo podría terminarse en este punto y difícilmente querrías cambiar ninguna de sus novedades. Las primeras galaxias que visitas se asientan sobre las extraordinarias ideas del título de forma convincente. Pero los juegos de Mario no suelen reciclar ideas. Y *Galaxy* tampoco sigue ese camino.

Las novedades en forma de propuestas, chistes, giros, sorpresas, reglas e interacciones nunca dejan de aparecer. De hecho, se intensifican en un torrente incesante de detalles y conceptos. Las trampas de gravedad y los interruptores acaban convirtiendo las pantallas más básicas 2D y 3D de *Galaxy* en duros puzzles. Aparecen power-ups inesperados, desde la mítica flor ígnea a un Mario de hielo para patinar. Como los trajes tan anunciados de fantasma y abeja, son juguetes más que objetos que añadan nuevas mecánicas.

Tan difícil de creer como puede ser, es en su segunda mitad cuando *Galaxy* realmente despega y apunta a las estrellas. *Super Mario Sunshine* perdió el rumbo en ella, parcialmente al menos, pero *Mario*



Secciones en 2D como esta aparecen ocasionalmente; su perspectiva y pureza les permite albergar los minijuegos de gravedad más intrincados de *Galaxy*.

siempre ha ido de crear un espacio en el que los juegos pueden dejar atrás el mundo real y explorar su potencial sin límite para entender lo surreal y lo imposible. Esto nunca ha sido más cierto que en *Galaxy*. Si esto no es una erupción de imaginación, nada lo será.

Estructuralmente es un poco más convencional; existen 120 estrellas divididas en seis áreas que comprenden varias galaxias cada una, con el típico jefe final, lo habitual. Y la interfaz del juego es un inmenso observatorio que resulta ser la nave espacial de la Princesa Estela. Cuando empiezas a temer que el contenido del juego sea escaso, llega Luigi al rescate.

Cada centímetro de *Mario Galaxy* es tan denso y tan rico que puede perdonarse un poco de repetición. Después de todo, este segundo recorrido es lo que ha permitido a los diseñadores de Nintendo tener tiempo para el explorar el gran número de ideas que se han incluido en galaxias especiales repartidas por todo el juego. Van desde interesantes novedades explorando diversos sistemas de control –como surfear rayos o hacer equilibrio con balones– a desafíos plataformeros específicos con gran intensidad y escala, como la inolvidable Galaxia Tierras Flotantes.



Galaxy es extremadamente bello; colores vivos con un resplandor estelar que hace que cada superficie tenga un acabado caramelo brillante

Y esto antes de que te pares en el impecable acabado gráfico. Excepto un par de áreas grises, *Galaxy* es extremadamente bello; colores vivos con un resplandor estelar que hace que cada superficie tenga un acabado caramelo brillante que casi saboreas. La banda sonora es una de las mejores de toda la serie, mezclando ver-



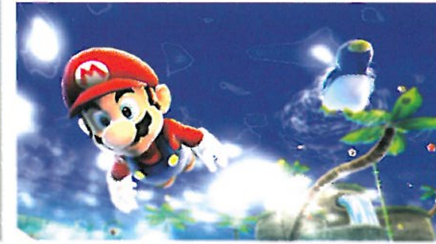
El amplio número de enfrentamientos con jefes finales en *Galaxy* es reseñable, pero no tanto como lo son su propio diseño. Casi todos son imaginativos, tensos, divertidos, espectaculares y sorprendentes.





Esta pantalla especial, donde para correr tienes que girar el Wiimando, es divertido, pero lo mejor de estos niveles especiales es que también usan los elementos más comunes del juego, tales como estrellas.







siones electrónicas de clásicos de Mario con emocionantes temas orquestales y el apoyo de los efectos de sonido.

Es demasiado para tomarlo de una sola vez; es más de lo que pensabas nunca que sería posible. Desde el fin de la era de N64, Nintendo ha explorado nuevas posturas manteniendo su tendencia retro, y hemos olvidado la época en la que los lanzamientos fuertes de la empresa transmitían sensaciones como ésta. Es un título imprescindible desde el punto de vista del diseño que llega a realizar propuestas en las que nadie más ha pensado, e incluso hace que parezcan fáciles.

Pero su mayor sorpresa es la más sencilla. *Super Mario Galaxy* es un juego de plataformas puro. Más que *Mario 64* y de lo que cualquier juego en 3D podrá ser nunca. Para todos los divertimentos e ideas atrevidas que aporta, sigue mirando atrás para correr, saltar, escalar, explorar, y hacer que tu corazón se salga por la boca. Para otros, el espacio es la última frontera. Pero Mario está como en casa. **[10]**



Reducir los puntos de vida de Mario a sólo tres ha sido un movimiento muy meditado, que te mantiene al filo del abismo en un juego que está bien equilibrado en sus puntos intermedios. Igualmente inteligentes son los ataques giratorios con monedas y los trozos de estrella, dando variedad a las tácticas.



UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE

PLATAFORMA: PS3 PRECIO: 69,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: NAUGHTY DOG







No hay excesivas posibilidades de control en el cuerpo a cuerpo, pero cuenta con un buen número de movimientos bien animados que tumban a los enemigos con contundencia. Y con patada giratoria.

Si esperabas que *Uncharted: El Tesoro de Drake* empezase con una espectacular escena de vídeo, tenías razón. Y también la tenías al imaginarte explorando frondosos parajes selváticos, cuna de civilizaciones desaparecidas, con mercenarios, piratas modernos, barriles explosivos y escalada de ruinas.

De hecho, puede que tus expectativas respecto al contenido de *Uncharted* sean todas ciertas. Pero eso no quiere decir que el juego sea predecible; *Uncharted* logra evitarlo. Los videojuegos de los que toma la inspiración son el mejor ejemplo para los de su especie; el enfoque de los tiroteos de *Gears of War* y *Resident Evil 4* junto a la aventura y plataformas de *Tomb Raider* y *Prince of Persia. Uncharted* está construido a base de elementos prestados, pero siempre es muy selectivo y nunca demasiado ambicioso: la experiencia está forjada con mucho cuidado y quizá su logro más importante esté precisamente en su ritmo, que alterna entre combate y exploración –y ocasionalmente alguna sección de vehículos– que muestra consideración real con el jugador. El combate es un ejemplo: en esencia es poco más que una mecánica de cubrirse y disparar, pero no está tan exagerado como en *Gears of War.* Hay tanta variacion según el escenario que, aunque estés enfrentándote al mismo tipo de enemigos a lo largo de la aventura, cada encuentro es diferente de los anteriores.

Existe una selección razonable de armas, pero el placer real se encuentra en el combate cuerpo a cuerpo a lo Indiana Jones

Existe una selección razonable de armas –aunque la pistola será tu mejor amiga–, pero el placer real, que es el segundo factor que logra que *Uncharted* no sea un mero imitador, se encuentra en el combate cuerpo a cuerpo a lo Indiana Jones. Se incorpora a la lucha de diversas formas: en un combo de cinco puñetazos para acabar con un pistolero o con una patada voladora cuando un enemigo te bloquea la salida y, cuando se usa bien, es un añadido valioso a tu armamento. El único problema es con el sistema de cobertura, que hacen que ocasionalmente Drake no responda rápido a tus órdenes.

Las secciones de aventuras son más directas que el combate, alternando entre viejos puzzles y situaciones más atléticas, donde Drake tiene que escalar hasta llegar al acceso al interior de varias estructuras. Saltar y colgarse desde salientes o pilares recuerda más a *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo,* que a la serie *Tomb Raider* con la que se suele comparar a *Uncharted,* y gana en espectáculo lo que pierde en



Puedes intuir cuando llega un tiroteo gracias a que las piedras se disponen de forma que puedas buscar cobertura. Son imprescindibles, porque los mercenarios atacan desde varias posiciones.





Estas criaturas, inspiradas en *Gears of War,* dan un miedo claustrofóbico a las últimas pantallas. Al menos, las secciones sobre raíles solucionan tus frustraciones en la jungla abierta.













Las vistas de *Uncharted* pueden dejarte sin aliento en más de una ocasión, desde un submarino nazi abandonado en medio de la jungla a pueblos en ruinas. Harán que le des buen uso al stick analógico derecho.

amplitud. Aunque arrastra varias decisiones discutibles a nivel de diseño, como cadenas que se usan a veces para moverte por el entorno y otras son solo decoración. Solo sabrás a qué tipo pertenece la que tienes delante cuando hayas saltado un abismo o estés cayendo por él. Pero, al menos, *Uncharted* es generoso con sus puntos de reinicio. En estas secciones el juego no es nada tímido de mover la cámara a su antojo para añadir espectacularidad en los momentos clave. Esto puede funcionar con brillantez, en particular en un momento fuera de cámara que copia al primer *Crash Bandicoot,* y en otras situaciones más habituales de estas secciones de plataformas. Si algo puede criticarse, es que no se usa de forma totalmente coherente; sólo hay uno o dos momentos clave en el juego que usan estos trucos con un resultado excelente. El resto de ocasiones en los que la cámara bascula tan rápidamente, confunde más que ayuda.

Y sobre la linealidad, ninguno de los escenarios de esta parte de aventuras ofrece libertad. Y los puzzles tampoco suponen un reto físico o mental que eche para atrás a nadie. Pero, quitando esto, *Uncharted* mantiene un sentido del espectáculo en los obstáculos en los que te encuentras, y también concentra su historia sobre estas secciones, lo que las diferencia mucho de las de acción. El juego luce maravillosamente, y en movimiento está bastante lejos de esos modelados con brillo y apariencia de cera que pueden transmitir las pantallas: árboles cubriendo el cielo, ruinas con el paso de los siglos o piedras rotas recrean un escenario real, y hay que aplaudir la atención al detalle incluso en la decoración de los templos.

Todo esto se complementa por la historia, un guión aventurero mitad sin sentido, mitad aventura, que logra dar el protagonismo adecuado a los personajes y a los momentos de búsqueda del tesoro: es tan coherente como guión como cualquiera de otro juego de este tipo, práctico y completo. Y es esta atención al detalle lo que maquilla algunas de las zonas en las que el juego no es tan impactante: las animaciones de Drake son auténticas y eliminan cualquier impresión de que controlas un autómata, pero cuando se comparan con el nuevo referente en este campo, Altair de *Assassin's Creed,* dejan ver sus carencias.

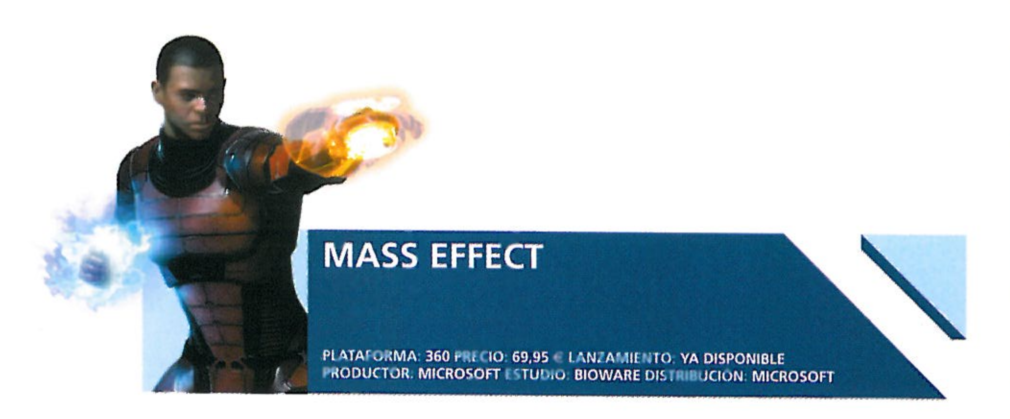
Pero pese a todas las comparaciones que se le han hecho a *Uncharted,* hay una cosa que queda por encima: es una gran historia de aventuras que se juega de forma excelente. No incorpora nada sustancialmente nuevo, y básicamente toma la forma de influencias obvias, y también presenta algunos problemas menores, pero purgando y reinterpretando, Naughty Dog ha cuajado una de las mejores aventuras de acción hasta la fecha. Con una historia absorbente, mantiene un ritmo equilibrado, y simplemente resulta un placer jugarlo. Su turno, Srta. Croft... **[8]**

Al recibir daño crítico la pantalla se queda en blanco y negro, la respiración de Drake se hace dificultosa y su oído se apaga. Si sobrevives, los colores y las facultades de Drake vuelven a la normalidad.

¡Conduce!

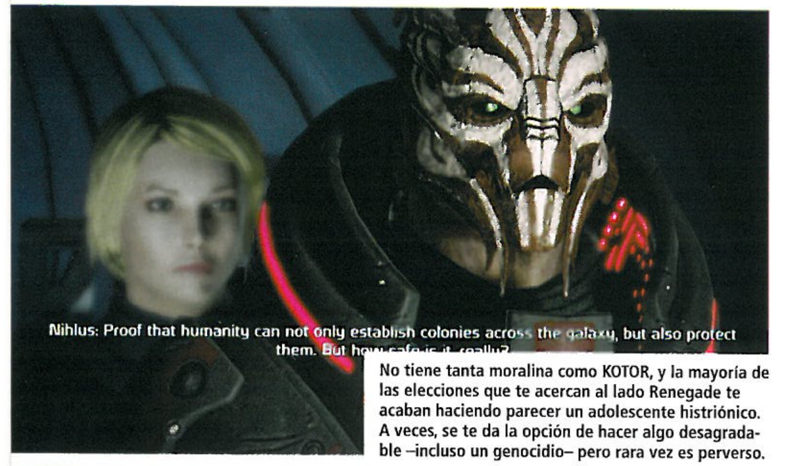


Una de las mejores características de *Uncharted* es que las secciones de vehículos, a menudo la lacra de los juegos de aventuras, son cortas y agradables, aunque, como siempre, tienen sus fallos. La primera de ellas es una fuga en un jeep siguiendo un camino prefijado, todo un recital pirotécnico a través de la jungla, con un par de momentos de suspense y oleadas de enemigos. Más tarde aparece una moto acuática que se controla muy bien sobre los rápidos y las aguas de río, entre las que, cómo no, hay explosivos que debes sortear. La única decepción es que se dispara mal –porque el personaje se para al apuntar– que hace que las secciones pierdan fluidez y evita que se pueda abrir fuego mientras te mueves rápidamente, algo que los enemigos aprovechan para tenderte trampas; es algo que un vehículo debería evitar.



MASS EFFECT

PLATAFORMA: 360 PRECIO: 69,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCTOR: MICROSOFT ESTUDIO: BIOWARE DISTRIBUCIÓN: MICROSOFT



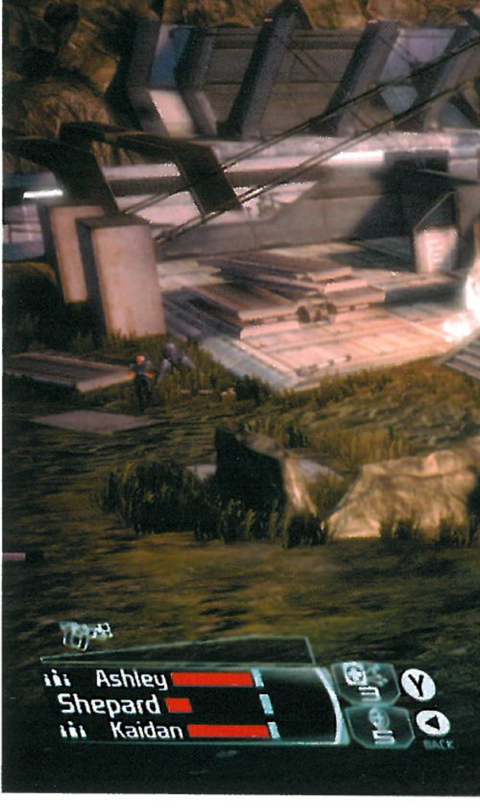
No tiene tanta moralina como KOTOR, y la mayoría de las elecciones que te acercan al lado Renegade te acaban haciendo parecer un adolescente histriónico. A veces, se te da la opción de hacer algo desagradable –incluso un genocidio– pero rara vez es perverso.





Entonces... ¿qué es exactamente el "efecto masivo" que da nombre al título? ¿Tiene que ver con las consecuencias de elaborados experimentos físicos? ¿Es una tecnología que altera tiempo y espacio, creada por una antigua civilización alienígena? –Sí, aparentemente, es esto–. ¿O es lo que pasa cuando BioWare, famosos por los *Baldur's Gate* y *Caballeros de la Antigua República (KOTOR),* decide hacer su propia versión de *Star Wars?* Pensarás que así es, dado el efecto que ha causado el título en el público. Antes incluso de que nadie hubiera jugado con él, todo el mundo estaba enamorado de *Mass Effect.*

Sofisticado visualmente y épico, se dirige a los fans de la serie de Lucas para acallar cualquier recelo. Dadas las aventuras vistas en los *KOTOR,* no hace falta



decir que si el insoportable Jar Jar Binks pisara este universo, la opción para esparcir sus sesos por la pantalla estaría presente.

Mass Effect es parte *Caballeros de la Antigua República* y *Jade Empire,* parte *Gears of War* y *Ghost Recon.* Es más que un intercambio de órdenes y menús. La acción se para mientras cambias las armas de tu grupo o despliegas sus habilidades "bióticas", pero no hay tregua posible

Como *Star Trek, Battlestar Galactica* and *Farscape* tiene un atractivo con un toque friki. Buck Rogers se une a Industrial Light & Magic

entre la búsqueda de cobertura o disparos desde posiciones seguras o a la carrera, con un ligerísimo toque de brujería. A nivel del guión, los viejos gustos –la estructura del viaje del héroe, peligro galáctico inevitable y grandes sueños– están presentes, pero el final resulta más de televisión que de cine. Como *Star Trek,* las preguntas de *Mass Effect* están llenas de unos diálogos pesados y didácticos. Como *Battlestar Galactica,* juega rápido con las vidas de sus personajes, implicando su presencia en eventos apocalípticos. Como *Stargate* o *Farscape,* cambia entre dos mundos que son únicos si se miran desde unos ángulos, e idénticos si se aprecian desde otros. Y, como todos ellos, tiene un atractivo con un maravilloso toque friki. Buck Rogers se une a Industrial Light & Magic.

En otras palabras, es un *KOTOR* de nueva generación, pero sin la licencia *Star Wars.* Y, como un personaje predefinido, marchas hacia tu destino rodeado de los comentarios que te hacen todos los que te



Casi cualquier elemento de valor se encierra bajo Quick Time Events. Esto refleja que las pruebas que propone evolucionan sólo añadiendo más botones a la combinación en pantalla. Añaden algo de reto a tareas repetitivas, pero se usan hasta la saciedad.







Invertirás mucho tiempo conduciendo el Mako, un cruce de Warthog y tanque que puede saltar sobre los proyectiles enemigos. El Onmi-Gel, de armas recicladas, puede repararlo en el campo de batalla.

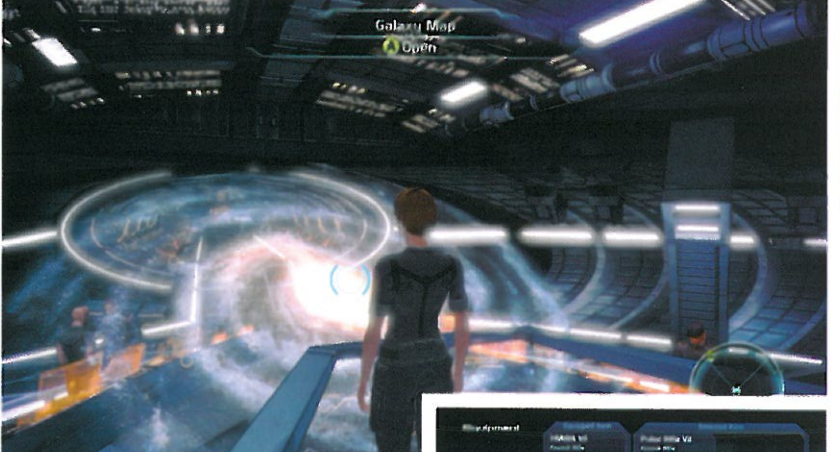


Al principio, te preguntarás si lograrás el dinero para comprar los ítems y mejoras más caras, pero en pocas misiones lo tendrás. Tu equipo es de tres personas, cómo pueden cargar con 150 ítems es todo un misterio.

rodean; todo el mundo está pendiente de tus movimientos. Tu historia pasada, un cuento triste o de privilegio que se puede elegir, determina mucho de lo que dices y haces.

Eres el primer humano admitido en la organización de élite Spectre, con la tarea de acabar con un agente traidor que comparte intereses con los Reapers, una raza olvidada de robots que controlan la mente. Pero hay ciertos límites. El combate está limitado a órdenes muy básicas de equipo y las armas nunca llegan a electrizar. Los ataques bióticos, que vienen a ser una forma de aplastar la oposición y reparar los daños sufridos en tu escuadrón, son tan sosos que optarás por maximizar tu potencial de ataque. Es una mezcla de dos géneros; un RPG basado en estadísticas y un frenético shooter, y no cuajan una buena relación juntos. Puedes elegir otros caminos, por supuesto, pero ninguno parece que aporte equilibrio, y la historia, especialmente en su previsible final, rara vez justifica que continúes.

Siguiendo la tradición Neo-*Star Wars* más refinada, *Mass Effect* incluye diplomáticos, oficiales y comerciantes alienígenas. Algunos son realmente admirables, otros, extraños incluso en este contexto. Algunos hasta se ofenden. Pero pocos de ellos merecen que se realice el esfuerzo de mantener una conversación. "Cuéntame más" dice tu personaje. "¡Por favor, no!" dice una voz en tu cabeza. Es difícil encontrar entretenimiento en esta galaxia. Aparece ligeramente y en la mayoría de las ocasiones, en la Ciudadela. El juego se esfuerza tanto para que se le tome en serio que esta reafirmación constante acaba siendo un dolor constante.







Mass Effect viene con voces en inglés y textos en castellano. Una amarga excepción para la política de doblajes de Microsoft. Según la empresa, no se ha podido doblar al español por el lanzamiento simultáneo. Pero en otros países europeos sí ha tenido doblaje.

Pero el cielo perdona, y puede darse el hecho de que sientas la necesidad –poco probable– de abrazar a Jar Jar Binks.

Que *Mass Effect* presente la misma dicotomía de elecciones morales que *KOTOR* no es ninguna sorpresa, pero cabría esperar un resultado más sutil después de todos estos años. La rueda de conversación te pide que elijas el tono más que palabras precisas. Y peor, las elecciones son tan moderadas que parecen más o menos lo mismo, y sus palabras no guardan la conexión deseable. Pero si todo esto suena negativo, no desesperes. *Mass Effect* sigue siendo lo suficientemente divertido como para garantizar entre 24 y 28 horas de duración y visualmente es preciosista. Pero no acaba encontrando lo que sale a buscar: los mitos necesarios para seguir adecuadamente la estela de *Star Wars*. El universo de Bioware, con todo su calendario de historias y relaciones interplanetarias, palidece en la comparación. Después de Caballeros Jedi y sables de luz, estos soldados y sus armas de fuego no tienen el filo necesario. **[7]**



Planetario intergaláctico



***Mass Effect* tiene un lema: "Busca y encontrarás". Entrenar a tu equipo y desplegar las submisiones requiere numerosos viajes a diferentes mundos, y la mayoría acaban en un asedio. Los jugadores más exploradores encontrarán reliquias alienígenas y valiosos yacimientos minerales, aunque ninguno de estos hallazgos aporta algo destacable a la búsqueda, aunque algunos escenarios son espectaculares. La diversión que añade conducir el Mako, el warthog de *Mass Effect*, mantiene el espíritu aventurero vivo. Esperemos que Bioware encuentre el tiempo y la sabiduría para llenar las salas que van apareciendo con algo más sustancial que rocas y bisutería.**



ASSASSIN'S CREED

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) PS3, PC
PRECIO: 69,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (360, PS3), 25 DE ENERO (PC) DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESPAÑA
PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT MONTREAL





Hay misiones opcionales del estilo "salva al ciudadano". Derrota a quienes le amenazan y se te recompensará con la ayuda del pueblo para bloquear a los guardias que te persigan o con eruditos entre cuya indumentaria similar te puedes camuflar.

Con su sigiloso caminar, suave sprint, veloz y mortífero filo y sus temerarias dotes de *parkour,* el protagonista de *Assassin's Creed,* Altair, es uno de los personajes del videojuego mejor animado. Nunca antes un héroe se ha descrito con tanta claridad visual: desde la forma en que cambia de dirección durante una carrera a cómo se agarra raudo a un muro para recuperarse de una caída, el control siempre mantiene una conexión física con el escenario.

Y ese entorno está compuesto por las tres ciudades más esplendorosas de la era de la Tercera Cruzada: Acre, Damasco y Jerusalén, magníficamente realizadas a nivel visual y que se perciben como vivas, repletas de vitalidad virtual y construidas para encajar completamente en las habilidades de Altair. Sus fachadas están cubiertas por ladrillos y rocas que sobresalen, las ventanas tienen refuerzos de metal y hay vigas de madera y plataformas en el exterior. Los techos de sus casas están separados por la distancia de un salto, haciendo que el proceso de atravesarlos, incluso en medio de una interminable persecución delante de los guardias, sea sencillo y muy agradable. Básicamente esto se debe a que Altair resuelve de forma automática todas las situaciones. Mantén apretado el gatillo derecho, el de carrera, y el asesino saltará, se agarrarará a los salientes y escalará en la dirección que le dictes. Déjate caer desde una repisa y él solo buscará la forma de descender; sólo debes marcar la dirección que quieres seguir con el stick izquierdo. Pero esto no supone una forma de restar implicación al jugador, todo lo contrario: te permite centrarte en la media y larga distancia, trazando rutas dependiendo del riesgo que ofrezca cada zona.

Es una pena que el amplio marco con las ciudades de fondo en medio de una huida no sea tan inspirador. Para toda la finura que muestra Altair, sólo tiene unas pocas formas de interactuar con su mundo. Para cada uno de los nueve personajes que debe asesinar, el protagonista debe investigar hasta encontrar al menos tres pistas que le den información sobre cómo debería asestar el golpe. Las pistas se ganan explorando la ciudad al escalar las atalayas, que revelan puntos de interés y desbloquean misiones secundarias: robar, intimidar –darle a alguien una paliza en cuanto dobla una esquina–, escuchar las conversaciones ajenas, ayudar a un ciudadano en apuros o recoger estandartes. El resultado es la repetición. Aunque Altair acabe obstruido por masas de mendigos pidiendo limosna, o mujeres con vasijas que atraen a los guardias si al empujarlas éstas les caen al suelo, ha habido poco esfuerzo para utilizar la masa y el entorno 3D para aumentar el reto que supone escapar de la zona una vez asesinado el objetivo. Parece que Ubisoft Montreal haya dejado pasar una oportunidad de crear situaciones más complejas a través de los patrones de los guardias, la arquitectura y el comportamiento de las masas.

No es más que una serie de elementos fijos que no ayudan a implicarte con el concepto de asesino que representa Altair y no logran que utilices la poderosa hoja retráctil como lo haría un miembro de la Hermandad. Cubriendo la acción yace una historia que expone finalmente el tan protegido vínculo de *Assassin's Creed* con el género de la ciencia ficción en el que se encuadra; la Tierra Santa de 1191 es la visión de una máquina llamada Animus, que es capaz de leer la memoria genética de la gente. Es un guión entretenido, pero repleto de secuencias de vídeo, con un acervo de conversación obligada y de patrones que desconectan con la acción. Pero, encima de todo esto, existe una ambientación ambiciosa sobre la ausencia de



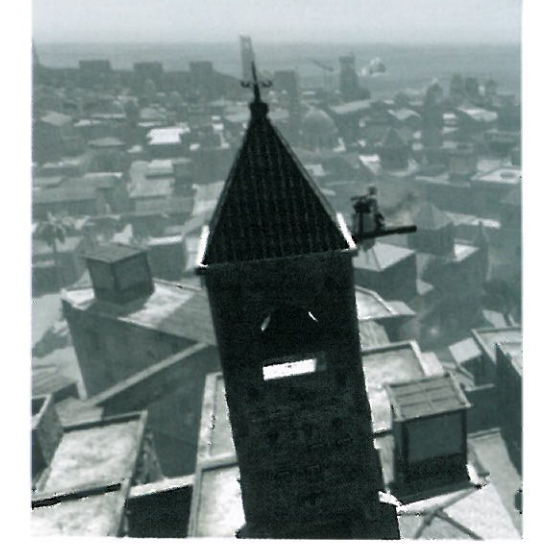
Mantén apretado el gatillo derecho y el asesino saltará, se agarrará a los salientes y escalará en la dirección que le dictes



Como si fuera necesario para demostrar su enfoque dentro del género del mundo abierto, *Assassin's Creed* incluye una colección de búsquedas alternativas.



Las ciudades son artísticamente diferentes y con distintos tonos: el gris apagado de Acre, los azules y amarillos de Jerusalén–en la imagen– y el potente dorado de Damasco.



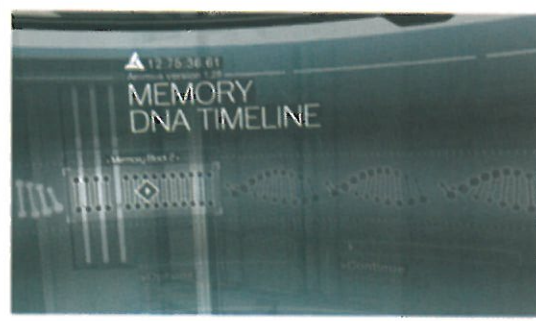






la verdad universal y de lo estúpidas que son las ideologías radicales.

Pero aunque la historia puede promover la la libertad de acción, como *BioShock*, el juego no lo hace: Altair es prisionero de su destino. Y su destino en la recta final le fuerza a pasar por una larga secuencia de combates que parece olvidar la naturaleza de un reputado asesino. Aunque el combate con espadas, eminentemente defensivo, funciona, existe una continua necesidad de esconderse hasta que la situación se calme. Es como si Ubisoft Montreal haya fallado en crear un videojuego que se merezca este increíblemente realizado protagonista, así como su historia y lujosos escenarios. Es desafortunado, ya que existe muchísimo potencial, y pese a todos sus fallos, *Assassin's Creed* se merece ser jugado y sus logros, que son muchos, saboreados. **[7]**



La historia de ciencia ficción da una excusa para plantar en las ciudades muros invisibles que bloquean zonas de las mismas hasta llegado el momento –aparece el mensaje: "No se puede acceder a la memoria"– y producen saltos en el guión con la excusa de "avanzando al siguiente recuerdo".



Hay caballos para atravesar el amplio e infrautilizado campo entre las ciudades. Están bien animados y controlados: pueden rivalizar con *Agro*, el corcel de *Shadow of the Colossus*.



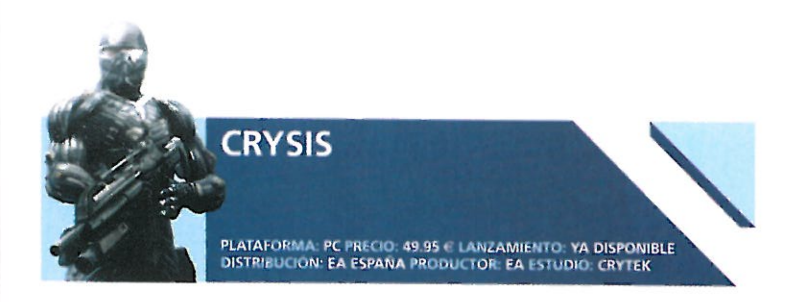


Los propietarios del Animus han secuestrado al "otro" protagonista, un asesino del presente descendiente de Altair. No parece molestarle lo de estar privado de libertad, y mata el tiempo robando bolis.

Control de masas



Aunque se generan aleatoriamente y su comportamiento es muy simple, la masa aporta personalidad a cada ciudad. Muestran una amplia variedad de apariencias; Acre, invadida por los Cruzados, está repleta de europeos hablando en francés, alemán e inglés. Y para destacar el caos político que la guerra ha aportado a la religión, hay pregoneros que arremeten contra los infieles y paganos. Pero no existe mucha variedad en lo que uno u otro ciudadano espetan a Altair al pasar cerca de ellos, y son comunes expresiones como "¿Por qué hace eso?" al descolgarse de un techo o "Estará huyendo de alguien" al ver a Altair correr.







Además de mostrar el fetichismo de Crytek por las armas, el sistema de configuración de armas refuerza el valor táctico del juego. Los accesos al teclado hacen más rápida la selección, pero es recomendable buscar cobertura antes de cambiar tu equipo.



Solo Crytek, el estudio situado a la vanguardia del desarrollo para PC con sólo un juego anterior publicado, podía hacer que un título tan conocido se perciba tan desconocido. Cuando más hayas leído de *Crysis,* menos sabes de él. Seguro. Cuantas más características oyes, más te preguntas cómo puede alguien encajarlas todas en un único y bestial videojuego. Hay demasiados elementos: el género, el desarrollador, la editoral, el hardware... hasta el último sistema operativo de Microsoft. Demasiadas ideas puestas sobre la mesa. Al menos, la premisa es simple. Un equipo de científicos ha desaparecido en las islas Lignshan del Mar de China y todo apunta a que han sido secuestrados por Corea. Como miembro de la unidad Delta Force, la elite del ejército americano, se te envía a la zona para investigar lo ocurrido. Mejor dicho, eliminando el eufemismo, para aplastar, destrozar y asesinar. Con un arsenal de tecnología futurista, tienes una potencia de fuego para hacer que Rambo parezca el hermanito de Bambi. Las opciones de ataque, para aquellos que se perdieron los dos textos publicados previamente aquí en EDGE, se centran en un Nanotraje que proporciona resistencia y velocidad sobrehumanas, armadura y camuflaje termo-óptico. Un rifle de asalto, que como todas las armas del juego puede modificarse en tiempo real, un silenciador, visión nocturna, granadas, diferentes tipos de munición táctica como dardos tranquilizantes o demoledores ataques cuerpo a cuerpo.



En Power Struggle debes controlar generadores e instalaciones alien para poder lanzar un arma nuclear a la base del oponente. Las fábricas de producción de vehículos pueden producir artillería móvil y puntos de generación.

Es muy diferente a *Far Cry,* que era más unas vacaciones en Micronesia que una misión. Puedes hacer turismo, pero la libertad de la exploración está ahora orientada al combate. Los coreanos, con sus caras generadas aleatoriamente y unos diálogos a la altura de los de la película *Team America,* pierden el tiempo en poner a prueba tus vastas habilidades. Ejemplos ordinarios: un jeep da varias vueltas de campana tras asestarle un buen puñetazo, reventándolo mientras salen sus ruedas disparadas, o lanzar generadores de energía contra edificios.

Pero *Crysis* es mejor en la intimidad. Sus junglas ofrecen un denso disfraz de vegetación que hace que los enemigos sean tan escurridizos como tú. Los fallos que pueden cometer no son los típicos de los soldados tradicionales de los shooter; en cambio, son tan realistas como lo serían fuera del videojuego. Ataca con prisa y sin táctica y te acribillarán. Puedes engañar a casi cualquier adversario, sea hombre o máquina, infantería o aéreo. Y además puedes usar el estilo que más te guste. Si quieres que sea como en una película de Hollywood y cargar contra un desprevenido grupo de coreanos, puedes hacerlo. Si quieres a lo *Splinter Cell,* también es posible, explorando tus opciones y las rutas de infiltración hasta el objetivo. Pero al hacerlo como en *Half-Life 2,* puedes usar una amplia cantidad de objetos cotidianos y hacer que impacten en la crisma de alguien. De hecho, la invención que propone *Crysis* queda en tus manos.

Crytek ha compuesto un paisaje árido de ciencia ficción pop que maravilla por –como se dice en el juego– "el tamaño de la cosa"

Pero, como una aventura narrada a través de la acción, tiene varios cuellos de botella. Crytek ha compuesto un paisaje árido de ciencia ficción pop uniendo todos juntos en el mismo guión, clichés de *Alien, Matrix, Independence Day.* Pero que maravillan por –como se dice en un momento del juego– "el tamaño de la cosa". El principio básico de superhombre enfundado en supertraje es interesante –y no está exento de momentos cómicos–, pero no



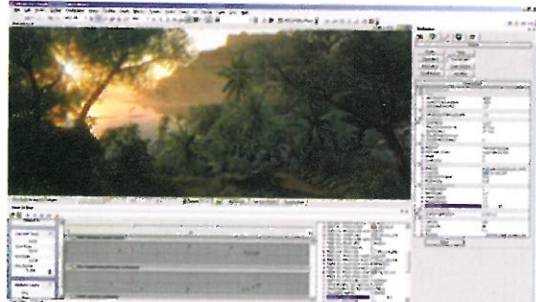




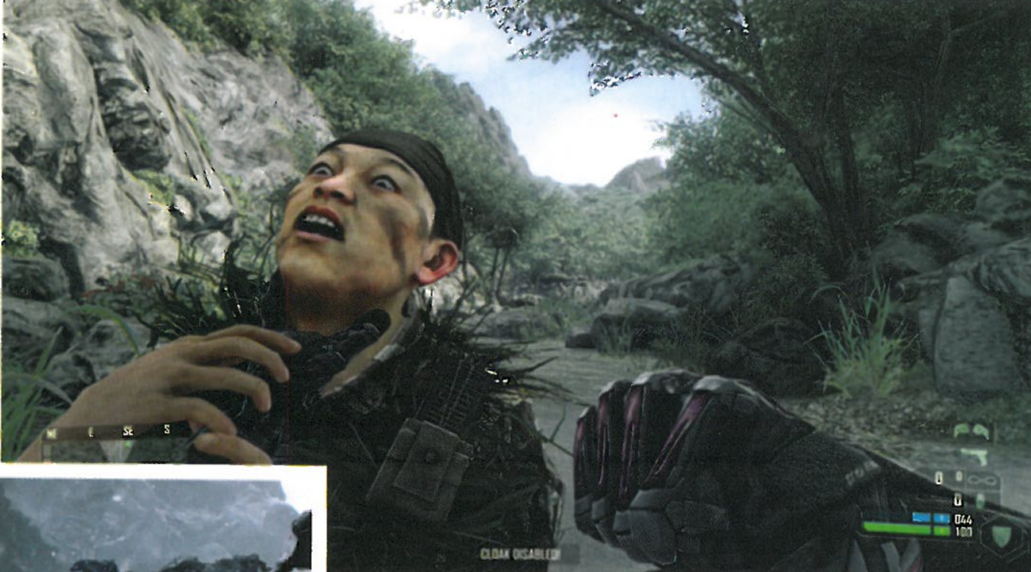
Subir la dificultad a difícil hace que *Crysis* sea un juego mucho mejor en general. La IA, que se conoce tácticas militares reales reales en la actualidad, te fuerza a apreciar todo lo que puedes hacer.







No te asustes por el secuenciador y demás herramientas: el Sandbox2 –a la izquierda– tiene suficientes plantillas y consejos. Si puedes construir un parque en *Rollercoaster Tycoon*, podrás manejar los escenarios.



Humanos y alienígenas pueden agarrarse y lanzarse por los aires o ser sacudidos con fuerza sobrehumana. El Nanotraje también te da mejor puntería.



Crysis **atestigua la obsesión del director Cevat Yerli con la cámara virtual. Los efectos de iluminación están por todas partes: el realismo del título se sale de la escala.**

es más que potenciar el concepto visto en *Gears of War,* y además, el giro que realiza en su historia es amargo. Los tan comentados segundo y tercer acto, en los que todo se llana de alienígenas que comienzan a congelarlo todo, representan únicamente el último cuarto del juego. Y a pesar de esa suntuosa sección con gravedad cero que marca el comienzo de su despertar –piensa en Descent, pero con muchos neones– es todo bastante estúpido. De repente estás volando, disparando con tus armas en unos tiroteos bastante más torpes que los del resto del juego e intentando poner más tierra de por medio entre tú y Lingshan. Vuelven los fantasmas internos de *Far Cry*. Soportando hasta 32 jugadores, el multijugador de *Crysis* es una robusta mezcla de convenciones y tácticas usando el Nanotraje. Es suficiente con decir que sus enfrentamientos unen *Quake III* con *Soldier of Fortune,* con casi todas las habilidades y armas del modo individual. El Power Struggle es mitad *Battlefield,* mitad *Counter Strike,* con un giro nuclear muy del gusto del público. Pero ¿podrá sobrevivir a la convivencia con *Quake Wars* y *Team Fortress 2?* Sería una pena que no lo hiciera. Hay suficiente improvisación y desarrollo de las unidades como para merecerlo, y, además, su curva de aprendizaje es bastante considerada. Los kits de desarrollo públicos y los editores de mapas pueden ser habituales en PC, pero nunca ha habido un salto tan grande en la tecnología y las herramientas. El Sandbox2, que incluso viene con la demo de *Crysis,* es algo maravilloso. Accesible, comprensible e inteligente –para construir un bosque sólo selecciona y arrastra–, es un extra que no puedes ignorar. Su potencial para la creación de contenido de usuario al nivel del profesional es sorprendente. Y supone la guinda de un producto magnífico. Si *Far Cry* fue un juego ambicioso, éste es uno poderoso. Crytek ha canalizado ese poder con pasión y cuidado, en unos tiroteos increíbles y casi total libertad. Ese poder se extiende más allá que el propio juego. En la palma de tu mano. En los libros de la historia del PC. Y hasta en el futuro. **[9]**

Superequipo



Los requisitos de sistema de *Crysis* te harán llorar, aunque hayas sido previsor y te hayas comprado un hardware a la última. Jugar en el nivel de detalle "muy alto" de DX10 en resolución originla de un monitor panorámica requiere dos tarjetas gráficas de las más potentes del mercado, y tanta potencia de procesador y RAM como puedas comprar. Pero merece la pena. DX10 no complementa el realismo; lo completa. La profundidad de efectos de las armas y escenarios, la densidad de partículas y el contraste entre luces y sombras son mejores. Mucha de la iluminación avanzada y transparencias presentadas en demos técnicas parecen ser una exclusiva de DX10. Pero jugar a estos niveles es muy caro.





Aunque la interacción física con los objetos del escenario no está tan bien realizada como, digamos, en *Half-Life 2*, existe suficiente nivel de destrucción para dejarte satisfecho.



Modern Warfare ofrece pruebas contundentes del atractivo de un "realismo total" en los cuerpos: las manos y otros apéndices corporales se definen claramente en el entorno.



La dirección artística es excelente en la campaña individual -incluso aunque hay detalles con texturas planas que piden a gritos bump mapping-. El multijugador también goza del diseño de mapas y la estética.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 (VERSIÓN ANALIZADA)
PRECIO: 69,95€ (360, PS3) 59,95 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION ESPAÑA
PRODUCCIÓN: ACTIVISION ESTUDIO: INFINITY WARD

Fuerzas especiales



En el contínuo caos de la batalla, el detalle más crucial de *Call of Duty 4* –¿matar o no matar? ¿impactará el disparo en la cabeza o no?– corre el riesgo de perderse. Excepto que Infinity Ward entiende algo que muchos desarrolladores de FPS olvidan: si te pegan un tiro en un punto vital, te mueres. Así que si tu disparo impacta en el cuello de un soldado enemigo, caerá al instante al suelo. Gracias a esto, *Modern Warfare* gana mucho en satisfacción, especialmente cuando los blancos enemigos en la distancia caen como moscas tras dos disparos certeros que sacuden violentamente la cámara que enfoca el punto de mira. Esto también previene que usen su avanzada IA para buscar lugares aptos para la cobertura.

Hasta ahora, no había quedado claro cómo Infinity Ward iba a recrear su acercamiento del conflicto basado en la Segunda Guerra Mundial a un 'futuro cercano'. La respuesta es sencilla: con firme confianza. *Modern Warfare* ha superado las grandísimas expectativas levantadas y propulsa a la serie a un nuevo nivel sin mermar ninguno de los principios básicos de la serie. Bueno, casi.

El cambio a campos de batalla contemporáneos proporciona un explosivo ritmo al combate que da forma a una campaña individual sobria y sin tregua. Se han tomado decisiones complicadas para conducir a los jugadores hasta zonas en conflictos donde las balas matan fácilmente, y desde dónde los malos soldados sólo vuelven a casa en una caja de pino. Unos segundos más tarde, el jugador asume lo peligrosamente cerca de la muerte que está. Una simple pulsación del gatillo puede masacrar a cualquier enemigo. Y los que se escondan no estarán seguros por mucho tiempo. El resultado es un torrente de adrenalina en forma de entretenimiento, combinando un impacto visual pocas veces visto con los escenarios, la oposición de las tropas enemigas y armas que se perciben tan tangibles y letales tanto por el que aprieta el gatillo como por el que está delante de su cañón. La casi infinita confianza de *COD4* –que roza la arrogancia en algunas ocasiones– se palpa en su modo campaña. Asume riesgos, pero están muy bien calculados y le permiten mantenerse en una línea exitosa. Durante el acto final, por ejemplo, el ritmo de montaña rusa cae tras un tiroteo lineal decepcionante en un búnker. Pero este episodio vulgar solo sirve para potenciar la última misión, que lleva a *Modern Warfare* hasta un clímax que rivaliza con las mejores películas de acción.

También tiene fallos. El guión es un sinsentido. Estereotipos de terroristas, la insurgencia en Oriente Medio, misiles nucleares, etc. Con esto, *Modern Warfare* no puede aspirar a alcanzar los logros de sus predecesores ambientados en la Segunda Guerra Mundial. La liberación de Europa era algo honorable en una forma en la que nunca lo será diezmar a hordas de individuos sin cara, enemigos de América, desde la comodidad del sillón de un bombardero de la USAF. Quizás ya es pedirle demasiado a un videojuego. Pero *Call of Duty 4* lleva su guión de una forma tan coherente que más que su devenir, acaban saltando más a la vista algunos torpes movimientos de los enemigos. Los soldados no se dan cuenta de la presencia de los enemigos en las distancias cortas y el avance se realiza de forma un tanto extraña; al cruzar un determinado punto, aparecen nuevos enemigos en lugares donde antes no había nadie. Pero las protestas quedan equilibradas después de haber completado esta magnífica campaña individual de seis horas de juego, algo más corta de lo habitual, pero que equivalen a seis horas de tiroteos eléctricos muy por encima de las veinte de aburrimiento irregular de otros títulos. A nivel de movimientos y de intuición, *Modern Warfare* es un triunfador. El emocionante multijugador por clases, con un bien planteado sistema de ránkings y extras desbloqueables, hace que el online realmente merezca la pena. Presenta fallos, por supuesto, pero desaparecen gracias a eso que comentábamos al principio del análisis; su confianza sin límites en su calidad. Confianza totalmente merecida. **[9]**



Call of Duty 4 **sobresale en proporcionar una acción muy intensa, pero el juego es consciente de la necesidad de contrastar con momentos de calma tensa.**



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

Wii™

XBOX360 ARCADE 279,95€



XBOX360 PRO SYSTEM +FORZA 2 +VIVA PINATA 349,95€



XBOX360 ELITE SYSTEM 449,95€



XBOX360 PRO +HALO 3 384,95€



XBOX360 PRO +PGR 4 384,95€



XBOX 360 PRO +CoD4 384,95€



XBOX 360 PRO +PES2008 384,95€



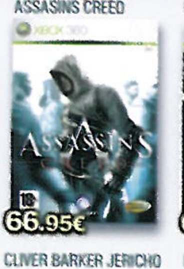
120Gb HD 179,00€

HD-DVD PLAYER 5 TITULOS HD-DVD DE REGALO!! 179,95€

ACE COMBAT 6 66,95€



ASSASINS CREED 66,95€



BEOWULF 66,95€



BULLY CONS.



CALL OF DUTY 4 66,95€



ETERNAL SONATA 66,95€



FINAL FANTASY XI WoG 29,95€



FIFA 08 66,95€

GUITAR HERO 3 +GUITARRA 96,95€

HALO 3 ED.ESPECIAL 71,95€ 61,95€



HL2: EPISODE TWO 66,95€



CLIVER BARKER JERICHO 66,95€



KANE & LYNCH 56,95€



LA BRÚJULA DORADA 66,95€



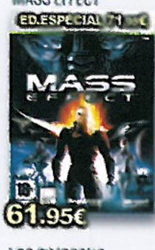
LEGO STAR WARS CS 46,95€



LT ACME ARSENAL 46,95€



MASS EFFECT ED.ESPECIAL 71,95€ 61,95€



MOTO GP 07 61,95€



NBA LIVE 08 66,95€

NBA 2K8 56,95€



NFS PROSTREET 66,95€



ES IV SHIVERING ISLES 29,95€



PES 2008 61,95€



P. GOTHAM RACING 4 61,95€



SCENE IT? +4 PULSADORES 56,95€



SEGA RALLY 42,95€



LOS SIMPSONS 66,95€



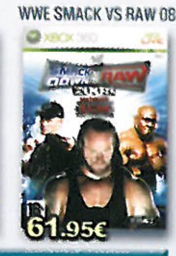
TONY HAWK P.GROUND 66,95€



VIVA PIÑATA PARTY 46,95€



WWE SMACK VS RAW 08 61,95€



Wii

CONSOLA NINTENDO Wii +CONTROLLER +NUNCHAKU +Wii SPORTS 249.95€

WII REMOTE CONTROLLER 42.95€

NUNCHAKU 19.95€

ADAPTADOR LAN 29.95€

WII ZAPPER +LINK CROSSBOW TRAIN 29.95€



BULLY CONS.



DBZ BUDOKAI TENKA 3 56,95€



DOGZ 56,95€





FERRARI CHALLENGE 56,95€



FIFA 08 56,95€



GUITAR HERO 3 +GUITARRA 86,95€



LA BRÚJULA DORADA 46,95€



LEGO STAR WARS CS 46,95€

LT ACME ARSENAL 37,95€



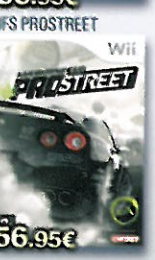
MARIO& SONIC OLIMPIC 56,95€

METROID PRIME 3 46,95€

MY SIMS 56,95€

NFS PROSTREET 56,95€





NIGHTS 46,95€



POKÉMON BATTLE 46,95€

RESIDENT EVIL UMBRELLA +FIGURAS LEON Y ADA 56,95€ 46,95€

SUPER MARIO GALAXY 46,95€



LOS SIMPSONS 56,95€



TRIVIAL 42,95€



WWE SMACK VS RAW 08 56,95€



ZACK & WIKI





Una encerrona con el camión de la basura, hacer rappel –arriba– disparar desde de una furgoneta. *Dead Men* incluye muchos momentos clave, pero sus elementos jugables no están al mismo nivel.



Dead Men comprende muy bien el poder de los rifles de asalto. Si das con tu arma favorita, mejor que no la cambies. Cuando te quedes sin balas, sólo recoge el mismo tipo de cualquiera de los cadáveres que hay cerca de ti.

Puedes dar órdenes simples del estilo seguir/cubrirse/atacar a tus cuatro compañeros. Puedes confiar en ellos, e incluso pueden desbloquear el logro 'Sun Tzu', cuando les envías a hacer todo el trabajo sucio.

KANE & LYNCH: DEAD MEN

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) PC, PS3 PRECIO: 59,95€ (360), 49,90€ (PC), 44,95€ (PS3) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: PROEIN PRODUCCIÓN: EIDOS ESTUDIO: IO

Al mejor postor



El juego ofrece cooperativo local a pantalla partida, pero es una débil opción frente al esplendor de 4 jugadores de *Halo 3*. También aparece multijugador por Xbox Live para hasta 8 personas. Empiezan siendo un grupo de mercenarios que da un golpe. El dinero se reparte entre todos los que no hayan muerto. Pero antes de que éste se deposite, es posible convertirse en un traidor y quedarte con todo el dinero. Si te matan, acabas jugando con un guardia, al que se recompensa con una pequeña cantidad por cada mercenario al que abates, e incluso se te otorga un bonus por vengarte de tu asesino. Con tantos buenos juegos ahora, acabará siendo una opción para los fans en lugar de ayudar a los indecisos.

K*ane & Lynch: Dead Men* es una producción valiente. Hay una notable ambición que ha puesto la mirada en los juegos de Hitman y en sus inmensos escenarios, pero donde el Número 47 se centra en la complejidad, *Dead Men* apunta a lograr intensidad.

Es como si IO hubiera cogido un rifle de francotirador y hubiera empezado a apuntar antes incluso de decidir a qué quería disparar. Sus escenarios son impactantes en tamaño, pero sus tiroteos no mantienen el ritmo. Incluye algunos momentos de verdadera visión cinematográfica, pero la tecnología y el marco no les hacen justicia.

Por ejemplo, la escena de la discoteca continúa donde lo dejó el Mardi Gras de *Blood Money*. Kane se abre paso entre una multitud de cuerpos y, aunque existe una notable repetición de modelos, la sensación sigue tan efectiva como en Nueva Orleans. Un tiroteo hace que la masa se rompa, dotando de tensión al momento, mientras intentas distinguir a los guardias armados entre la multitud de cuerpos. Muy pronto queda claro que todos esos discotequeros que te rodean siguen únicamente el bucle de un patrón bastante estúpido que les lleva a no evacuar el edificio. Una escaramuza en el tejado más tarde debes volver sobre tus pasos, hasta una ahora vacía pista de baile. Un reciclaje de escenarios que molesta y ayuda a comprender cuán austero se pueden percibir estos enfrentamientos.

Hay un buen número de momentos de alto impacto, pero el guión al completo tiene picos tanto positivos como negativos. Algunos de sus escenarios abiertos albergan vibrantes enfrentamientos. El caos en el vestíbulo del banco y la sucesión de calles japonesas en plena persecución son dos puntos cumbre que sirven de ejemplo sobre lo bien que *Dead Men* puede representar el glamour de películas de acción como *Heat* cuando su tecnología funciona. Por el contrario, sus escenarios más lineales –la entrada en la prisión por ejemplo, o el tramo inicial del malogrado atraco al banco– pueden llegar a ser terribles, estériles y aburridos. El sistema de cobertura automático de *Dead Mean* casi logra funcionar bien. Pero no lo hace de forma inteligente. Y el botón A acaba sobreexplotado con acciones relacionadas con la cobertura, ataques cuerpo a cuerpo, recarga y cambio de armas, algo que puede ser confuso en el mejor de los casos, y en el peor, acabar en muerte segura cuando necesitas precisión.

La historia necesita más de checkpoints fijos que de guardar cuando quieres. Y esto nos vuelve a llevar a *Hitman*. El sistema de guardado ayudó a contener los bugs: cuando entre el asesino y su objetivo existía cierta probabilidad de fracasar, siempre se podía optar por guardar la partida en cualquier lugar apartado e intentarlo más tarde. Pero con *Dead Men* no existe esa flexibilidad, y todo es en la práctica mucho más frágil. Están presentes los ingredientes de todo gran título del género de la acción, pero la receta no logra que cuajen como deberían. **[6]**





Parece haber peligro en utilizar con el motor in-game los mismos modelados del juego para las escenas de vídeo, aunque *Conan* y *Halo 3* demuestran lo contrario.



TONY HAWK'S PROVING GROUND

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) PS2, PS3, Wii **PRECIO:** 69,95€ (360 Y PS3), 49,95€ (PS2), 59,95€ (Wii) **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE **DISTRIBUCIÓN:** ACTIVISION ESPAÑA **PRODUCCIÓN:** ACTIVISION **ESTUDIO:** NEVERSOFT

A veces, los juegos más difíciles de analizar son, paradójicamente, los que más sencillos deberían ser; los más grandes. Esos que te absorben y emocionan hasta un punto en el que resulta complicado explicar el porqué. Pero en realidad, los juegos más difíciles de analizar son los normalitos, los de mitad de la tabla. Los discretos, pasables y con poca ambición. Juegos como por ejemplo, *Tony Hawk's Proving Ground. Proving Ground* no es malo, ni mucho menos, es sólo la definición de producción en serie de capítulos año tras año, y una prueba de la ceguera de los fans de las diferentes franquicias, a quienes basta con tener un título anual. También lo es de la cobardía de los desarrolladores, que continúan explotando una fórmula con más de una década únicamente por evitar la ira que el cambio produciría en estos mismos fans.

Por suerte, desde que se lanzó *Tony Hawk's Project 8* todo ha cambiado. Básicamente debido al excelente *Skate,* que consiguió establecer nuevos registros para un género estancado debido al monopolio que *Tony Hawk* ha ejercido tantos años. La existencia de *Skate* ha dividido a los seguidores de este deporte en dos grupos: los que buscan un juego de monopatines sobre monopatines y los que quieren un juego de monopatines que vaya más allá de éstos. *Proving Ground* aporta espectáculo donde *Skate* apostó por el realismo. Esto no ayuda si *Proving Ground* carece de las sensaciones de libertad que sí aparecían en otros títulos de la serie. Y ello hace que se pierda mucho interés.

Visto más de cerca, se distinguen texturas muy buenas y un detalle en el vestuario digno de admiración, pero el efecto general es que carecen de vida. Igual que el modo carrera. Sin opción Freeskate disponible desde el principio, los jugadores acaban abocados a un camino repleto de zonas por desbloquear, lo que implica lentitud al hacernos pasar, como si fuéramos tontos, por movimientos tan básicos como manuals o grinds. Tampoco es posible disfrutar con el modo Nail the Trick antes de que se te hayan enseñado los movimientos básicos en el modo carrera, con lo que únicamente se logra frustrar a los veteranos más curtidos. Al menos, existe un intento de refrescar las cosas.

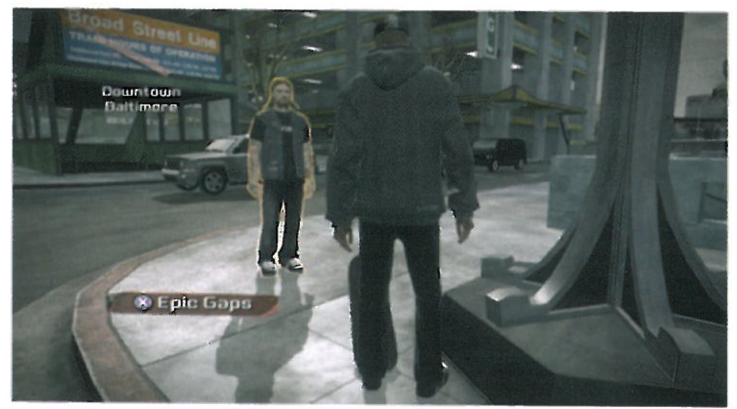




Proving Ground **supera a** ***Skate*** **en el número de movimientos, incluyendo algunos espectaculares. El Nail the Trick sigue siendo lo mejor, pero debería preocupar a Neversoft lo cerca que está de las premisas de** ***Skate.***



El camino 'Rigger' del modo carrera –izquierda– te propone construir un escenario para patinadores con un grupo de piezas limitado. Aunque la tarea no es tan fácil como parecía, se pueden crear estructuras muy útiles.



Cada camino del modo carrera tiene una guía que presenta tarea tras tarea sabiamente, aunque el potencial de cada estilo nunca se explota por la aversión de Neversoft a arriesgar.

Hay tres caminos que pueden seguirse en el modo principal, añadiendo un punto de elección. Y con esto, una vez la restricción del modo carrera se sobrelleva, el atractivo aumenta considerablemente.

Y, de forma crucial, tener éxito en los trucos conlleva el mismo nivel de destreza que siempre ha requerido un *Tony Hawk* en cuanto a dedos rápidos e imaginación en cuestión de décimas de segundo. Más allá de estos dispersos puntos positivos, Proving Ground no es más que un conjunto monótono. Las frenéticas pulsaciones de botón pueden percibirse como robóticas. Las metas del modo carrera siguen la estructura de "haz esto así, y tendrás esta recompensa", y parecen más entrenamiento para perros que logros meritorios para un skater. Por otro lado, la industrial Philadelphia es una lección de cómo no se debe crear un mundo de juego si pretendes que sea vibrante.

Tony Hawk's Proving Ground es, en sus mejores momentos, un capítulo más de la serie simplemente funcional. Les dará a los fans lo que quieren: un puñado de ideas burdas y sin desarrollar. Y ahí se queda. Y en lo peor, supone un indigno vástago para el linaje de *Tony Hawk*. Pero, contra el sabor y el estilo ofrecido por *Skate* y su progresión añadiendo control sobre los dos pies, *Proving Ground* es poco más que un recuerdo del pasado. **[6]**

Empujón



El sistema Aggro Push dno es una buena idea. Resulta razonable en teoría –aprieta el botón en la ventana de tiempo correcta e irás más rápido–, en la práctica resulta arbitrario. Sí, si tienes éxito, la velocidad de tu patinador se incrementa considerablemente. Pero resulta un obstáculo más en la progresión –si lo coges, pasas, si no, fallas– que una ayuda para subir puntuación. Lo peor es el suplicio que resulta que tu patinador profesional falle una técnica que podría hacer hasta el peor amateur.



BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) PS3 PRECIO: 69,95 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCTOR: KOEI ESTUDIO: KOEI DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY







Una barra de experiencia en pantalla muestra cuánto le queda a tu unidad actual para subir de nivel. Es útil para decidir si usas o no la misma unidad en la batalla siguiente.

El ritmo y estilo de las batallas épicas retratadas por Koei han calado hondo en la conciencia del sector del videojuego. La imagen de un protagonista asiático, recreación de un personaje histórico, asestando espectaculares cortes entre un océano de soldados enemigos es, gracias a *Dynasty Warriors* –y, en menor medida, a *Samurai Warriors*– y a sus similares continuaciones, más que familiar. Pero calificar a *Bladestorm* como una versión de esta serie *Warriors* ambientada en la guerra de los Cien Años es hacerle un flaco favor. El cambio a suelo europeo es mucho más que una nueva ambientación: ha transformado la mecánica de la serie de Koei. Juegas como un mercenario, escogiendo su nombre, sexo y voz a tu elección. Las tabernas actúan como interfaz para equipar a tu personaje, aprender nuevas habilidades, escuchar los rumores que circulan y, algo crucial, firmar contratos de batalla con cualquiera de los dos ejércitos en conflicto, francés o inglés.

Como mercenario a sueldo, puedes combatir en cualquiera de los dos bandos y pasar de uno a otro sin cargo de conciencia o penalización alguna. De hecho, el juego mismo retrata tu papel como la de un emprendedor sin causa, en busca de dinero y fama. Una vez has escogido unirte a una de las dos partes en conflicto, apareces en un amplio y verde paisaje. Como líder de batallón, puedes reagrupar a cualquier grupo cercano de soldados, y esto es importante porque, aunque es posible marchar solo, las filas enemigas arrollarán rápidamente a tu personaje, que acabará aplastado si no te apoya una unidad aliada. Para empezar, puedes comandar solo tres tipos de unidades: infantería con espadas, caballería y arqueros.

Una vez bajo tu mando, los soldados siguen a tu personaje por el campo de batalla y pueden controlarse como grupo y ejecutar ataques normales y especiales específicos. El comportamiento varía para cada tipo de unidad, y tienes 40 variables para desbloquear. Gracias a esto aparece una amplia variedad de formas de jugar a *Bladestorm*. Los puntos de experiencia que se ganan en el campo de batalla sólo se suman a la unidad que controlabas en ese enfrentamiento, y debes meditar bien sus elecciones a lo largo del juego. ¿Prefieres pelear desde la larga distancia? Simplemente concéntrate en arqueros, artillería y magia. Esto hace que *Bladestorm* sea una experiencia mucho más extensa que la de *Dynasty Warriors*.

Los sistemas de subida de nivel están planteados de una forma que hará que los jugadores acaben enganchándose, mejorando a su personaje rápidamente, y aunque existe una curva de aprendizaje ligeramente dura al principio, pronto se suaviza, revelando un adictivo juego de guerra. *Bladestorm* trabaja duro para contentar tanto al estratega como al jugador sediento de acción, y responde a las críticas que acusan a Koei de fabricar el mismo juego varias veces. **[8]**



La banda sonora repleta de temas orquestales y de ópera encaja mucho más en este tipo de juego que las guitarras y bajos de las series *Warriors*, con más espectacularidad.



Factor desequilibrante



Con cada muerte que tu unidad consigue, sube una barra "moral". Cuando tu moral sube lo suficiente, el estatus Bladestorm que da nombre al título está disponible; un poco tiempo en el que tu escuadrón mejora sus habilidades. También es posible equipar a tu personaje con ítems de un solo uso –comprados en la taberna– los cuales te permiten beneficiarte temporalmente a ti y a las unidades que te rodean. Esto, combinado con la petición de refuerzos –a cierto precio–, supone que puedes desequilibrar la batalla con varias de estas acciones.

Los arqueros se comportan de forma ligeramente diferente al resto de la infantería. Una vez das la orden de disparar, debes apuntar con un zoom tipo francotirador para dar precisión a tus proyectiles.







A pesar de un framerate inestable, *Zack & Wiki* es uno de los juegos más atractivos disponibles en Wii, retratando el apartado visual con un vibrante cel-shading y unos gloriosos efectos tales como el resplandor en las llamas o nieve cayendo.

ZACK & WIKI: LA BÚSQUEDA DEL TESORO DE BARBAROS

PLATAFORMA: WII PRECIO: 59,95 € LANZAMIENTO: ENERO
DISTRIBUCIÓN: NINTENDO ESPAÑA PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CAPCOM

Técnicamente, una aventura asentada en el viejo método del apuntar y hacer clic, pero *Zack & Wiki* es una revisión que se agradece. El cursor se acompaña por una serie de pistas que hace más fácil la vida de Zack, el héroe, que nunca lleva más de un objeto a la vez.

Para aquellos jugadores acostumbrados a pantallas de inventario con no menos de 50 ítems, esto sin duda parecerá tremendamente limitado. Pero Capcom ha prescindido de situaciones sin sentido en este campo para crear una aventura consolera, más que eso; una aventura muy Wii.

Zack carece de esa larga lista de verbos que los protagonistas de las aventuras de este tipo han lucido siempre. En su lugar, cada objeto tiene asociadas una serie de acciones que debes escoger.

A veces, los movimientos se completan accidentalmente, y te cuestionas todos los logros conseguidos antes. Hay palancas verticales que se mueven con el Wiimando horizontal, pero también hay usos como quitar el polvo apuntando a pantalla o tocar los botones en una flauta. Son discutibles, claro, pero *Zack & Wiki* intenta unir todas estas acciones en un conjunto coherente, y ahí es precisamente donde *Zack & Wiki* deja atrás a *WarioWare*.

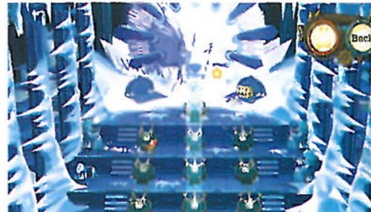
Cada pantalla incluye un cofre del tesoro rodeado por una cantidad inmensa de calamidades que debes superar. Puede sonar a irrumpir en unas ruinas o pasear por vistas tropicales, pero si eliminas todo este marco, te quedas con poco más que un estilo mecánico diseñado para exprimir las habilidades del joven Zack en un estilo de dibujos animados.

Es un puzzle tras otro, sin recompensa narrativa, solo el acceso al siguiente enigma. Para los listillos, esto será lo peor Zack & Wiki; completa los 24 retos del juego y lo habrás terminado. Un sistema IQ de puntuaciones arcade puede intentar tentar a los jugadores a repetir las ruinas, pero pocos puzzles ofrecen soluciones alternativas. Además, cuando fallas, hay que repetir varios puzzles ya superados, con lo que ya se realizan con velocidad la primera vez que se completa el título, y es innecesaria una segunda vuelta.

Así, toda la atención del juego recae en los puzzles. En su mayor parte, son retos que motivan a base de explotar la base del conocimiento científico –usar palancas, ángulos o energía– y es cuando el juego confía en cosas diferentes a las que aparecen en sus inicios. Enemigos específicos se acaban convirtiendo en objetos a una simple campanada, y los combates contra los jefes finales requieren el procedimiento del ensayo y error para descubrir su patrón; son reglas secretas que averiguarás por ti mismo.

Y esto, junto a la opción de batir puntuaciones, es lo más decepcionante de *Zack & Wiki,* pero es una decepción comprensible, después de haber descubierto nuevas posibilidades para el Wiimando. Es precisamente por estos momentos, presentados como sólo esta consola puede hacer, que el título queda como un gran avance en el terreno propio de Wii. **[8]**





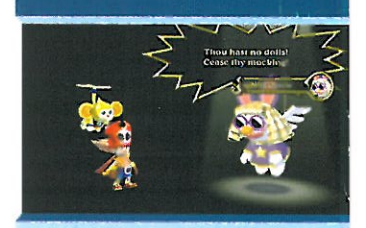
Tu destreza moviendo objetos en 3D –arriba a la izquierda– se pone a prueba cuando debes rotar estas piedras para construir un tótem. Los enfrentamientos con los jefes finales –arriba a la derecha– son puzzles revestidos de agresividad. Además de resolverlos, debes vigilar sus ataques.



La mejor forma de ver la estructura de cada nivel es estudiarla en esta vista panorámica con al zoom. Las secciones 2D esconden algunas situaciones cómicas.



Un ayudita, por favor



Usando el oro encontrado en los niveles puedes comprar objetos que te garantizan pistas o segundos intentos en los retos, todo cortesía de un extraño conejo con cara de globo que desciende de los cielos. Los billetes platino te reviven tras haber sufrido un percance con rocas, pinchos, llamas y cualquier otro peligro, y las muñecas del oráculo te dan pistas visuales para resolver el puzzle, pero sólo cuando Zack está deseperado y reza de rodillas. También puedes pedir ayuda a un amigo –o a tres– para usar sus Wiimandos para dibujar en la pantalla posibles soluciones. Esto lo convierte en un buen juego social.





THE WITCHER

PLATAFORMA: PC PRECIO: 49.95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: ATARI IBÉRICA PRODUCCIÓN: ATARI ESTUDIO: CD PROJEKT

Embrujo de gigoló



Una de las manifestaciones de que *The Witcher* es para público adulto es tu habilidad para acostarte con cualquiera de los muchos personajes femeninos tan mal retratados. Después de unas pocas opciones de diálogo para flirtear, la escena termina con un vídeo sugerente aunque difuso, y una ilustración que hace honor a tu conquista. El sexo en los juegos no es malo, pero es necesario superar el nivel de *Leisure Suit Larry*.

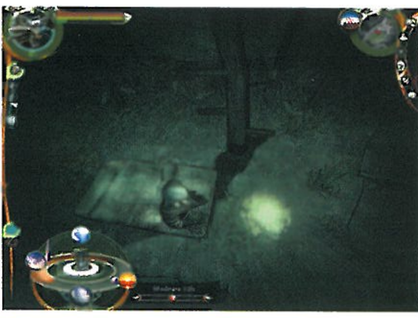
El formidable mundo de fantasía de *The Witcher*, creado por el escritor polaco Andrzej Sapkowski, ofrece un generoso torrente para una adaptación madura; comprende un mundo complejo y político, sin extremismos que representen el bien y el mal, en el que se ambienta la carrera como matador de monstruos del protagonista. El RPG de CD Projekt se apoya en esta interesante base de ficción, pero el juego destruye su propio potencial con una incompetencia manifiesta.

Geralt, el brujo de blancos cabellos protagonista, está retratado de una forma muy persuasiva, con el ceño fruncido y un realismo que no siempre es elocuente. Pero el resto de personajes no reciben el mismo cuidadoso tratamiento; la mayoría son dolorosas caricaturas, con unos diálogos que casi nunca transmiten la maestría de las novelas, y las deprimentes animaciones faciales hacen que frecuentemente sus intervenciones parezcan absurdas. Es extraño que esto suceda en un juego como éste, porque el producto destila unas cualidades artísticas pocas veces vistas, pero que lastran su funcionalidad. En las pantallas del personaje, diario e inventario se ve un mimo estético a costa de prescindir de una presentación clara de la información que albergan.

Los escenarios –extensos e interconectados, retratando ciudades medievales, bosques o tierras desoladas– son localizaciones convincentes y temibles. En cambio, su propuesta, en términos jugables es bastante pobre: verjas de la altura de la rodilla te impiden pasar y recorrer el camino más obvio. De forma similar, el potencial del combate queda mermado por problemas de implementación. Existen tres estilos para escoger –fuerte, rápido y en grupo– que permiten que se puedan realizar combos con cierto ritmo. Pero como fallo, este sistema tiene unidos problemas de control sobre Geralt, que lo hacen poco manejable.

Y como Geralt insiste en enfundar su arma en cuando experimenta unos segundos de inactividad o durante una escena de vídeo, te encuentras fácilmente con que los enemigos te atacan primero. Con el tiempo, tus habilidades mejoradas, los hechizos y las pociones añaden interés al combate. De hecho los horizontes del juego se amplían considerablemente cuando pisas la ciudad de Vizima, donde te encuentras en medio de una elaborada conspiración. El juego consigue así hacerse más intrincado. Pero aparecen más fallos; las opciones de diálogo a veces tocan puntos del guión que ni siquiera conocías; varias misiones parecen estar en contradicción, y, sobre todo, la forma en la que se escriben tus hallazgos resulta errática y poco clara. Al final, el avance descansa no en la inteligencia del jugador, si no en explotar unas burdas posibilidades con la esperanza de que Geralt acabe descubriendo la solución a situaciones que tu propia lógica no ha podido vencer.

The Witcher apuntaba maneras; un mundo de fantasía maduro que indicaba que podría envolver al jugador con su nutrida historia. Pero esa ambición queda socavada por la limitada capacidad del juego, inepto en su ejecución a periodos recurrentes; una maldición ni de la que el propio brujo Geralt no puede escapar. **[5]**

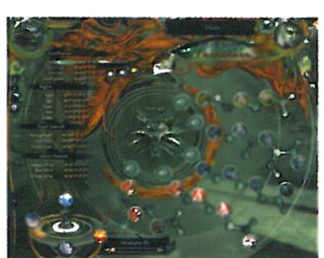


Aunque muchas misiones piden que estés en un momento del día en cierto lugar, no hay una función "wait", primero debes encontrar refugio.





Los escenarios de The Witcher ciertamente tienen ambientación, y el sistema de climatología dinámica reproduce las sensaciones de luz natural, añadiendo credibilidad a su mundo.



La pantalla de habilidades del personaje es un ejemplo de un mal diseño de interfaz. Simplemente, es farragosa.







LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA) PS2, PS3, WII
PRECIO: 69,95€ (360, PS3), 49,95€ (PS2), 59,95€ (WII)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA
PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA

Después de todas las incursiones que han sufrido, puede decirse que nunca ha habido un buen videojuego de *Los Simpson*. Este último título basado en la serie es de hecho, una historia en la que los propios Simpson asumen su papel dentro de un videojuego. De hecho, más de uno.

El juego logra captar el humor de la serie. Están presentes grandes momentos, incluso esos de carcajadas incontrolales, aunque también hay un gran número de chistes vacíos y sin gracia. Darse un paseo por Springfield –que actúa como algo parecido al menú– es interesante la primera vez que se hace, pero los samples de voz se repiten demasiado: *Los Simpsons* sobresale como la antítesis de la comedia repetitiva, y eso precisamente es un elemento que se ha perdido en este título. La historia es una mezcla desigual, con algunos momentos que sobresalen incluso por encima de los de la propia serie de TV y otros que pasan sin pena ni gloria. Pero la impresión general es positiva. En gran parte porque capta el encanto visual de Springfield y sus habitantes. La presentación no es perfecta, con la pobre distancia de dibujado y otros elementos incongruentes. Usar escenas de vídeo creadas por el motor del juego junto a secuencias de dibujos animados en HD sirve para romper la convincente ilusión que crea el apartado visual.

El mayor fallo es que el juego que yace bajo la excepcional superficie es solo un título del montón.

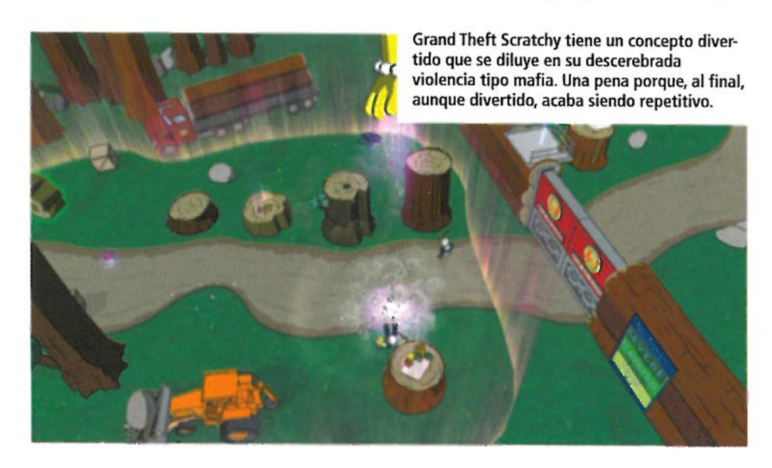




Cada miembro de la familia tiene movimientos especiales. En esta secuencia la Mano de Buda de Lisa le permite mover las cosas a su alrededor, para resolver puzzles o, simplemente, para desplazar a los enemigos.

Está repleto de secciones de plataformas frustrantes, masas de enemigos sin táctica y sosos puzzles.

El juego tiene su propio mecanismo de defensa en la forma de clichés del videojuego que deben recogerse, en total 32, que se anuncian por el tío de la tienda de comics . Al final, son las propias secuencias de vídeo lo que actúa como espuelas para que el jugador siga adelante, y esto es un cierto paso atrás, haciendo que el peso de esta licencia sea suficiente para disimular las carencias que se encuentran a niveles más básicos. Por todo ello, esta crítica no podía terminar de otra forma que recurriendo a uno de los clichés más tópicos de los análisis de juegos de licencias: si eres fan de Los Simpson, te gustará este juego. **[5]**



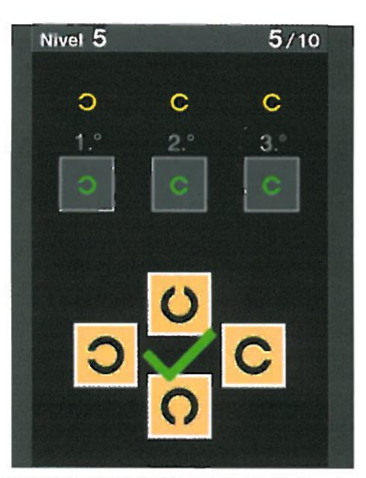
Grand Theft Scratchy tiene un concepto divertido que se diluye en su descerebrada violencia tipo mafia. Una pena porque, al final, aunque divertido, acaba siendo repetitivo.



TRAINING FOR YOUR EYES

PLATAFORMA: DS PRECIO: 29,95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: NINTENDO PRODUCCIÓN: NINTENDO ESTUDIO: NINTENDO





Tras forzar tu vista, el juego propone una serie de ejercicios de relajación, bastante más llevaderos que las pantallas de explicaciones sobre algún aspecto de la vista.

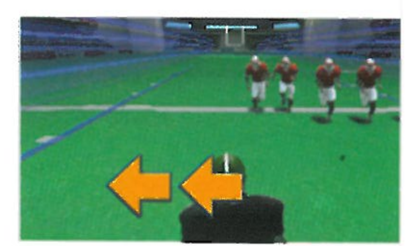
Hubo un tiempo en que los médicos buscaban ejercitar alguna carencia de sus pacientes con ejercicios divertidos. Eso fue antes de la DS y de que Nintendo decidiera que podía utilizar esos ejercicios para desarrollar videojuegos que potenciaran las habilidades mentales de los jugadores.

Los distintos minijuegos que componen la práctica diaria de *Training for your eyes* tienen una base científica y algunos los utilizan los oftalmólogos. No te curarán la miopía, pero tal vez mejoren tu coordinación oculo-manual.

Seguro que piensas que la tuya está bien entrenada, después de horas y horas jugando a *Halo 3,* a *Super Mario Galaxy* o cualquiera de los juegos que copan tu tiempo libre. Pero tampoco te llames a engaño. *Training for your eyes* no es un juego casual facilón. Puede que la primera vez que realices el test de edad el resultado te entusiasme. Es mucho más benévolo que el de *Brain Training*. Pero guarda un as en la manga, y adaptará la dificultad de las pruebas a tus resultados en el test, en lo que supone la motivación para el entrenamiento diario. Las prácticas varían cada día, y es agradable comprobar cómo un día elige que hagas pruebas deportivas y otro aquellas en las que vas peor.

Gráficamente, *Training* no tiene el encanto de Kawashima, pese a que su interfaz es muy similar. En la práctica diaria, las variaciones de ejercicios en los que debes localizar una C abierta llega a saturar y, desde luego, las pruebas han perdido el caracter lúdico de títulos anteriores similares. Y, pese a que está destinado a un público general, el juego se empeña una y otra vez en demostrarte las bondades del entrenamiento visual en las actividades específicamente deportivas.

Esa falta de variedad en las pruebas, pese a que son muchas, y el énfasis en aplicar las capacidades visuales al deporte hacen que, aun siendo un buen juego, no tenga el carisma de títulos similares. **[6]**





Realizar los ejercicios deportivos, ya sea porque te toca en la práctica diaria o por gusto, puede ser de los apartados más satisfactorios del juego, por la variedad de las pruebas.



CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

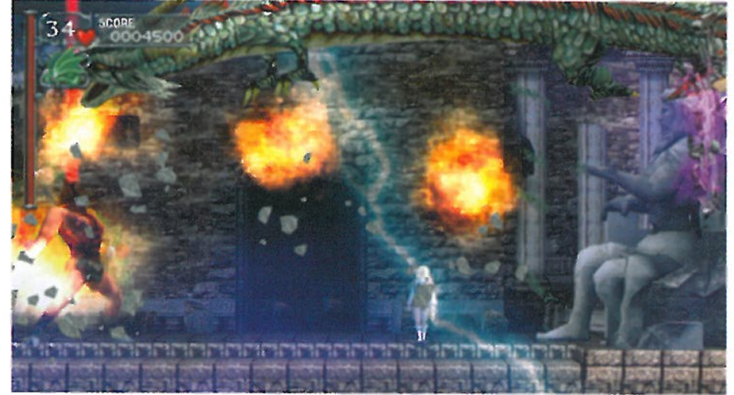
PLATAFORMA: PSP PRECIO: 39,95€ LANZAMIENTO: FEBRERO 2008
DISTRIBUCIÓN: KONAMI PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: KONAMI

El éxito de los *Castlevania* de scroll lateral ha sido tónica dominante mientras que la fórmula evolucionaba y se refinaba con capítulos sólo superados por el siguiente capítulo. Pero sus incursiones en las 3 dimensiones han sido, en mayor o menor medida, indignas de la pureza bidimensional y han mostrado la desesperación de Konami por conseguir un tipo de juego 3D que, de momento, no ha aparecido. Este remake del *Castlevania* de PC Engine inédito en Occidente, *Rondo of Blood,* Konami busca el compromiso, forjando el título original en 2D con una apariencia poligonal pseudo 3D, para los modelados y escenarios. Es un cambio superfluo; el nuevo motor, pese a su apariencia remozada, no varía la jugabilidad y mecánicas del original –algo que parece intencionado– y el provecho estético no supone demasiado impacto. De hecho los trabajados sprites del original tuvieron más repercusión en su época de lo que estos polígonos tienen en la actualidad.

Una advertencia para los novatos: la estructura de niveles, que introduce al jugador en una sucesión de pantallas interconectadas dentro del castillo, combatiendo a infinidad de enemigos no muertos con una mezcla del látigo Belmont y proyectiles antes de enfrentarte a uno de los numerosísimos jefes finales, está bien llevada, pero requiere muchísima habilidad. Como los títulos de la vieja escuela. Debe jugarse con cautela. El listón se sube aún más gracias a los duros checkpoint, y al hecho de que, una vez pierdes las tres vidas –no importa que sea en el combate contra el jefe final– debes completar la pantalla entera al completo. Para los jugadores que no tengan paciencia puede ser pedir demasiado. Un estilo de juego así puede aportar mucho, pero, tal y como sucedía por ejemplo en títulos como el *Ghouls 'N Ghosts* de Capcom, depende del temperamento del jugador. Konami ha querido hacer un auténtico regalo a sus jugadores incluyendo unos extras de categoría: puedes desbloquear la versión original de *Rondo of Blood* –bastante decepcionante–, al igual que la auténtica joya de la serie, una versión revisada del *Symphony of the Night,* de PlayStation. Estos añadidos no están disponibles desde inicio, y conseguirlos puede irritar a muchos. Pero aquellos que tengan la paciencia necesaria, encontrarán que éste es un pack soñado, casi redondo; una experiencia amarga en ocasiones pero reconfortante. **[7]**



El remake tiene una tasa de 30 imágenes por segundo, algo que, junto a los fallos de la detección de colisiones de los polígonos, lo hacen menos exacto que el clásico original.



La nueva versión de *Symphony of the Night* presume de nuevas traducción, voces y personaje: Maria Renard, que puede participar en *Rondo of Blood* cuando la rescatas de su prisión en el castillo.

SILENT HILL ORIGINS

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 39,95€ LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESPAÑA
PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: CLIMAX



Silent Hill Origins te deja perplejo. En ciertos aspectos, está muy por delante de la mayoría de títulos portátiles, especialmente en crear un sentido de inmersión, claustrofobia y miedo. Pero en otros es una conversión que parece olvidar el hardware en el que funciona.El mejor aspecto es su iluminación. Demasiadas secciones del juego están ambientadas en unos escenarios oscuros en los que esa fantástica iluminación es crucial.

Junto a esto se puede encontrar la excelente banda sonora y efectos de sonido, la primera creando ambiente y desconcertando al jugador, y los otros fallando en hacer que el pánico suba en los momentos clave. El uso de un efecto "estático" cuando los monstruos se acercan está logrado y crea auténtica tensión.

Pero existen otros elementos en los que *Silent Hill: Origins* no se ha optimizado; los puzles son problemas con más de una variable que dependen de que te acuerdes de algo o que lo hayas apuntado -y esto no es nada acertado en una portátil-. Y el combate, como siempre ha sido en *Silent Hill,* está muy limitado: los movimientos finales se resisten a funcionar y las armas se rompen demasiado rápido. Aunque la habilidad de usar tostadoras, televisiones y demás enseres para la autodefensa es una gran inclusión –es placentero como pocos el hecho de reventar una lámpara de noche contra la cabeza de una enfermera–. *Silent Hill: Origins* es un título de grandísima calidad que satisfará enormemente a los fans de la serie y cautivará a nuevos seguidores, aunque resulta contradictorio que haya prescindido de algunas convenciones habituales para sistemas portátiles que habrían mejorado la experiencia, mientras que ha logrado introducir con éxito algunas novedades en este campo. **[7]**



En tu pesadilla pasarás por una inmensa variedad de abominables finales a manos de tus enemigos, todos fantásticamente retratados com unos magníficos efectos de iluminación.





Los espejos permiten a Travis caminar entre los dos mundos de *Silent Hill:* las superficies muestran su equivalente en el mundo opuesto, que indirectamente y mediante sugestión, añaden macabros toques a la historia.





HELLGATE: LONDON

PLATAFORMA: PC PRECIO 49,95€ (CUOTA MENSUAL 8,99 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA
PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: FLAGSHIP

Hay pocas cosas peores en el precio de un videojuego que te digan que éste puede variar. *Hellgate* lleva a esa situación, basándola en decidir qué es lo que te atrae cuando juegas con un título así. Si los personajes, la historia y la exploración son tu motivación primera, *Hellgate* será una decepción enorme –sobre todo teniendo presente la promesa de recrear una ficción imaginativa–. Pero si lo que te motiva es llegar al siguiente nivel de experiencia o árecoger recompensas cada vez mas jugosas, podrás apreciar el esfuerzo que ha puesto Flagship.

Pero, mientras que *World of WarCraft* y sus expansiones proporcionan variedad a través del paisaje, *Hellgate* no motiva al jugador lo suficiente para investigar la siguiente mazmorra. Los niveles pueden haber sido construido con la idea de explotar la tecnología en mente, pero acaban teniendo temas similares. Esto no sería un fallo si manos expertas hubieran trabajo el diseño de niveles en lugar de aportar una sucesión kilométrica de túneles y calles. Están construidos con los mismos materiales y, a pesar del sistema de generación aleatoria, resultan repetitivos, y estono añade frescura a los fondos. El único punto con personalidad es un excepcional Piccadilly Circus.

A nivel de mecánicas, el juego presenta elementos bien concebidos que, al menos, hacen de paliativo en la búsqueda del siguiente nivel de experiencia o una nueva armadura.





En multijugador, la variedad de clases se presta a que elijas equipo con cuidado, y tiene más sentido. Como el juego por clanes es unicamente mediante suscripción, muchos acabarán jugando la aventura en solitario.

Tienes tres combinaciones de equipo que cambias rápido con F1, F2 y F3 y los objetos obsoletos o en desuso se desmontan y usas sus partes para mejorar armas o armadura.

El combate es interesante, pero no llega a fascinar, aunque se ha diferenciado bien entre clases; Guardianes y Espadachines tienen la vista de tercera persona, ideal para sus espadas, y los Tiradores, utilizan una perspectiva subjetiva.

Al final, con su similitud con los MMO, *Hellgate: London,* tiene más sentido en multiplayer, ya que el contenido es el mismo en ambas recetas. Pero para la mayoría de jugadores habrá poco interés en seguir adelante y, sin motivación, los cientos de ítems y puntuaciones de las mazmorras acaban siendo nada más que figuras vacías. **[6]**

No existe mucha variedad en el contenido visual; el tan comentado sistema de generación aleatoria o mediante rutinas de niveles apenas se percibe diferente.





TIMESHIFT

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS3
PRECIO: 59,95 €(360, PS3), 49,95 € (PC) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: VIVENDI ESPAÑA
PRODUCCIÓN: SIERRA ESTUDIO: SABER



En su accidentado desarrollo, *TimeShift* ha cambiado desde un estilo steampunk hasta el post-apocalipsis, seguramente tras ver *Gears of War.* El resultado es una dirección artística esquizofrénica.

Los 45 primeros minutos de *TimeShift* son realmente tristes. Quitando la escena de introducción, notablemente dirigida, la historia acaba absorbida por su propia cleptomania: eres un físico con una inusitada propensión a la violencia –para ser científico– tienes que volver atrás en el tiempo para perseguir al malvado Dr. Krone, llegando a un pasado alternativo en el que el villanísimo ha subyugado al mundo gracias a la tecnología que posee y que le ha permitido vivir en una gigantesca araña-robot.

La horrible, destruida y sacudida por una negra lluvia realidad que te encuentras al llegar, con resquicios de presencia de un movimiento de resistencia hace que te invada el terror por la sospecha de que el resto será un shooter basado en recorrer pasillos de forma lineal mal camuflado bajo los gustos de *Gears of War* y *Half-Life 2*. Para bien de todos los que lo jueguen, aunque esa sensación de *déjá vu* persiste hasta el final, el atractivo de *TimeShift* aparece tan pronto como sales fuera de la ciudad; la habilidad para ralentizar, pausar y retroceder en el tiempo acaba siendo un divertido recurso táctico en entornos más abiertos. Ya se ha explotado antes, pero no deja de ser entretenido. Algunos de estos movimientos y trucos nunca se harán viejos: el interminable placer de pausar el tiempo, plantar bombas en un escuadrón de soldados y ver como a los pocos segundos saltan por los aires. Suena bien, pero es una de las pocas cosas que *TimeShift* hace bien; su historia es irrelevante, la dirección artística está fuera de lugar y apenas se ha puesto esfuerzo en su repertorio de puzzles.

En ocasiones parece que el mismo juego haya viajado desde el pasado, en una época en la que lo más importante de un shooter era el número de armas que su protagonista podía disparar. Pese a todo, *TimeShift* se defiende bien con sus escasos puntos fuertes. Su talento, aunque poco, no falla. **[6]**





El juego te elige el poder más apropiado en cada momento, y los tres del traje se activan con un único botón. Casi siempre acierta. También puedes hacerlo manualmente.



MUTANT STORM EMPIRE

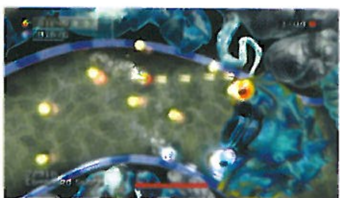
PLATAFORMA: 360 PRECIO 800 MICROSOFT POINTS
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: XBOX LIVE
PRODUCCIÓN: MICROSOFT ESTUDIO: POMPOM

De un primer vistazo puede parecer que si *Mutan Storm* fue el *Robotron* reintepretado por el estudio PomPom, *Mutant Storm Empire* deber ser la misma visión pero acercada a *Smash TV*, el primer juego que utilizó salas desoladas para avanzar por una estructura de niveles interconectados a ritmo de una carnicería de disparos. Pero no es tan simple, porque *Empire* te va a hacer recordar títulos tan emblemáticos como *R-Type*, difíciles como *Ikaruga* o el mismo *Space Tripper*, de PomPom.

Un acercamiento más pausado el *título revela que, una vez más,* *Mutant Storm* ha tomado una plantilla hecha para cuajar algo nuevo. La novedad más sorprendente es el nuevo sistema de combos, un añadido muy del gusto de Treasure que recompensa por disparar, de forma encadenada, al mismo tipo de enemigos. Simple al principio, el bestiario de enemigos pronto acaba siendo una complicada sucesión de objetivos de diferentes tipos, y cada disparo errado supone capar el potencial para alcanzar bonus. Esta mecánica añade un dinamismo muy fresco al juego: niveles que parecían diseñados para sobrevivir a las hordas del enemigo son intrincados puzzles que recompensan el riesgo.



Un Logro que realmente se siente como tal, el Gran Maestro Cinturón Negro, es el premio por completar los 16 niveles en dificultad Cinturón Negro de una tacada. Como antaño.



Se han revisado los reinicios de *Mutant Storm*. Ya no hay pausas, las vidas se restituyen en el mismo momento, entre niveles.

Alterar la forma en la que el título se juega a un nivel tan básico, hace que el sistema de combos esté tan refinado que, calculando la estrategia, pueden superarse situaciones peligrosas sin arriesgarte. Es una ironía que esto mismo fuera lo que hizo a su antecesor tan interesante. Pero la habilidad real de PomPom está en encontrar e implementar el equilibrio entre una mecánica de juego refinada y un diseño visual brillante y particular. Desde las animaciones para abrir las puertas a ese cuidadosamente implementado límite de tiempo, cada parte del juego rebosa cuidado.

Atrevido y, a la vez, familiar, *Mutant Storm Empire* representa todo lo que Xbox Live Arcade ha prometido como plataforma. Por encima de los ports y las actualizaciones conservadoras, es un producto confiado, inventivo y encantador, que demuestra que PomPom tiene pocos problemas en reinventarse. **[8]**



El sistema de combos dota de vida y frenesí al multijgador. Puedes secuestrar los bonus de tus rivales, pero un disparo certero para tumbar a un blanco es lo mejor.



GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

PLATAFORMA: 360, MAC, PC, PS2, PS3 (V. ANALIZADA), WII
PRECIO VARIOS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: ACTIVISION ESPAÑA PRODUCCIÓN: ACTIVISION
ESTUDIO: ASPYR MEDIA, NEVERSOFT, VICARIOUS VISIONS



Están Axel Steel y compañía, aunque los personajes femeninos son tan sugerentes que es complicado no reparar en ellos.

El desarrollo de *Guitar Hero III* ha estado ensombrecido por la irrupción de *Rock Band*. Mientras Harmonix crea un grupo musical, *Guitar Hero III* ha refinado la fórmula que le ha dado el éxito, lo que equivale a ningún avance.

El aspecto más importante del juego, la sincronización, presenta algunos puntos irregulares. Las notas se mueven de arriba abajo, como siempre y responden bien, creando una ilusión de competencia musical. Pero, aun así, es difícil sentir que corresponde con coherencia a la canción que suena, una conexión que sí existía en los dos títulos anteriores, y las combinaciones de notas de varias canciones son preocupantemente repetitivas. *Guitar Hero* tiene uno de los sistemas de control más intuitivos, pero aquí se subordina a la dificultad del juego –sí, el nivel ha subido hasta el rock duro–, con lo que el jugador medio acabará, como si fuera un juego de lucha, machacando botones.

La lista de temas es una mezcla: aparecen clásicos como algunas versiones bastante malas. Las batallas contra los jefes finales –una novedad– son divertidas, pero tienen de negativo que su estructura de notas y power-ups se centran en las posturitas. En el modo a dos jugadores, en cambio, los nuevos poderes transmiten emoción.

Guitar Hero III acaba siendo un viejo rockero en la guerra de super estrellas que se está librando en el género músical. Y eso no quiere decir que no esté privado de sus momentazos. Es un conjunto decente, construido sobre una base sólida que no intenta refinar. La mayoría de lanzamientos, tampoco. **[6]**



Las animaciones han dado un paso adelante con repecto a *Guitar Hero II*, con sincronización labial. Pero las versiones de PS3 y 360 mantienen el público que se ve en PS2.





BEOWULF

PLATAFORMA: 360, PC, PSP, PS3 PRECIO: 44,95 € (PC), 69,95 € (360 Y PS3), 49,95 € (PSP) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: TIWAK





La mayoría de puzzles supone luchar con mucho enemigo y usar los momentos de calma para cerrar una entrada o abrir una puerta.

B*eowulf* es un fascinante caso para el estudio: orgullo y poder mezclados con heroísmo y un rugido bestial, un guerrero solitario y la gloria que supone enfrentarse a la muerte cara a cara. El *Beowulft* de Ubisoft decide concentrarse en liberar este núcleo dicotómico de heroísmo y carnalidad juzgando tus acciones de una forma que pierde el hilo del poema clásico y acaba demostrando que su sistema jugable está lleno de fallos. El desastre podía haber sido mayor, pero ha quedado en un juego discreto en un género en el que la mayoría de los títulos recientes sobresalen por su altísima calidad. Está construido alrededor del combate, con su brutalidad y gore y con un modo 'rage' especialmente violento. En este estado, el protagonista no conoce enemigos ni aliados, por lo que su uso puede hacer que te lleves por delante a tus propios soldados. Mantener a tus tropas vivas puede llevar más tiempo, pero es una recompensa en sí misma, o lo habría sido, si los soldados muertos no reapareciesen después de cada batalla. Se guían a través de un minijuego igualmente frustrante, con lo que sus habilidades y participación quedan severamente limitadas. Desde unas extrañas secciones "interactivas" en la sala del trono danés, cambiar entre personalidades y comprar objetos, a momentos donde su puño se incrusta en la garganta de un troll, *Beowulf* recorre situaciones muy diversas. No es un videojuego muy malo, pero no se puede catalogar como uno bueno. **[5]**



Hay opciones diferentes cuando agarras a un enemigo, pero muchas animaciones tardan demasiado y los movimientos no convencen.



NEED FOR SPEED PROSTREET

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PC, PS2, PS3, DS PRECIO: 49,95 € (PC, PS2), 39,95 € (DS), 59,95 € (WII), 69,95 € (360, PS3) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA



Los eventos se ganan una vez alcanzas ciertas calificaciones, pero puedes continuar compitiendo para ganar recompensas mejores.

Es ya tan habitual la llegada otoñal de un nuevo *Need for Speed* que una Navidad sin él sería tan sosa como la cena de Nochebuena sin un atracón. Aunque, como esta tradición festiva, una indigestión no es precisamente lo que uno quiere; pero este último, *ProStreet*, empieza a transmitir esos síntomas. Se centra en el mundo de las carreras callejeras "legales" más que en implicar rutas con la policía ojo avizor a través de barrios. Todo se enfoca desde la organización de un evento controlado y oficial.

Una vez estás en un aeródromo vacío, por mencionar una de las pistas, se te abre delante una variedad suficiente de vehículos en pantalla, con desafíos cronometrados y pruebas que completan las habituales carreras. Estas concentraciones están bien, con notables esfuerzos del desarrollador en ellas para evocar el ambiente adecuado.

Ya estamos acostumbrados a que EA ilustre sus juegos con una presentación excepcional, pero en este caso la magia de toda esta recreación se rompe únicamente por los tiempos de carga. Pero las interrupciones pueden darse de dos formas diferentes. Si es una prueba de aceleración, es difícil no acabar absorbido por la intensidad: hacerlo bien durante el minijuego de la fase inicial –para calentar las ruedas– puede marcar la diferencia en un mundo donde unas décimas o centésimas de segundo lo son todo.

Si esperabas cualquier otra cosa, prepárate para llevarte un disgusto. EA puede presumir de sus revisadas mecánicas de conducción, pero incluso en el modo King la dificultad más dura de un total de tres diferentes –donde el más fácil casi frena y conduce por ti– al no tener control de tracción y estabilidad, la conducción no motiva. Las cosas se perciben diferentes para cada vehículo, pero existe poca conexión entre el volante y el asfalto. Añade una IA también salvaje y errática para tus competidores y un tuning que es de todo menos intuitivo, y te quedará una sensación que dista mucho de la de un juego ganador. Entonces, ¿qué hace que sigas jugando? Pues la estructura y la progresión, que sí están bien equilibradas, mientras elementos como el Sector Shootout resultan relativamente cautivadoras. Pero eventualmente incluso estos elementos pierden atractivo, y *ProStreet* acabará saliendo de tu consola y siendo sustituido por un título más completo. Pero ése no es motivo suficiente como para truncar su ascenso meteórico en las listas de ventas estas Navidades. **[6]**



Los daños juegan un papel importante, y pueden resultar en costosas reparaciones e incluso hacer que tu carrera acabe.



El primer *Burnout* de EA cambió acelerones por lucha, y Criterion rompió su código de la carretera

Los juegos de carreras van de conducir bien. *Burnout 3: Takedown* va de conducir fatal. Pero fatalmente bien. ¿Confundido? Inténtalo a 250 km/h.

Porque es a esas velocidades donde muchos juegos de carreras alcanzan su punto máximo: las zonas que están junto a las pistas y las luces empeoran, los detalles brillantes de la pintura desaparecen, y la línea de meta, ese llamativo objetivo final, te incita a llegar instintivamente hacia ella.

Pero no encontrarás este límite en *Takedown*. No hay un momento en el que el escenario se disuelva y el juego se centre en el horizonte. Desde que empiezas no hay vuelta atrás, no deja escapar tu atención. Y, durante casi todo el tiempo, tampoco hay línea de meta.

En vez de eso, hay una masacre constante: brutal y aplastante, victorias graciosas y fracasos desesperados que te abstraen de tu planificación para tomar la próxima curva, centrándote en el presente y en ese enemigo que intenta hacerte chocar contra un granero. Es un territorio para dejarte la piel en el volante; un juego en el que es tan importante controlar tu coche como los demás. Aquí no hay ningún punto máximo, que es el reino de esos otros juegos más refinados, los *OutRuns* y *Ridge Racers*, en los cuales los coches de los competidores son sólo obstáculos que debes adelantar. En *Takedown* ni siquiera tienes competidores, tienes enemigos que desean contraatacar. Así que cuando entra en juego la anticonducción de *Takedown*, no te lleva hacia delante, al mundo del instinto, sino hacia fuera, a una burbuja química de violencia.

Cuando entra en juego la anticonducción de *Takedown*, no te lleva al mundo del instinto, sino a una burbuja química de violencia

Los juegos de coches ya han ofrecido violencia antes, pero siempre con metralletas y cohetes que formaban parte del chasis. En esos juegos, las pistas se convertían en estadios, y el resultado solían ser derbis de demolición que nunca pa-

VA DE RETRO

BURNOUT 3: TAKEDOWN

PLATAFORMA: **PS2, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **CRITERION GAMES**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **2004**



CRASS FM

Los aficionados, que temían que EA acabase con la serie *Criterion*, podrán quejarse al menos de la inclusión de Crash FM, una falsa estación de radio, poco atractiva, que se mete con demasiada frecuencia. Jugando con el habitual abanico de aciertos y errores, está liderada por un tal DJ Striker, que dice tonterías sobre la alta velocidad en un tono que hace pensar que está a nanosegundos de invitarte a la peor fiesta de la historia. Por suerte, no se le oye en el Tiempo de Impacto.

recieron tener claro el camino que debían seguir. La fusión de carreras tradicionales hacia la meta y el combate vívido de *Takedown* fue toda una revolución, una ampliación del género de la velocidad. Fue todo un logro, especialmente porque *Takedown* era la tercera entrega de una serie casi anual. Aunque los títulos recientes sugieren que ya no es así, la ley del rendimiento decreciente afirma que la tercera entrega de una serie será débil, dejando como un recuerdo los días dorados de la iconoclastia y la innovación (salvo que se trate de Mario o del Jefe Maestro). Cuando muchas series llegan a este punto, el diseño se basa en recorridos penosos con ideas repetidas; los desarrolladores marcan el ritmo para que queden sin explorar pequeñas nimiedades que justifiquen al zombi sonámbulo que sería la inevitable cuarta entrega. Añádase a esto la controvertida nueva alianza con EA, que provocó en los aficionados el miedo de ver cómo se iba a enterrar su serie favorita tras *Trax* y *Tiger Woods*, y el desarrollo de *Takedown* no parece ser ningún milagro. ¿Qué ocurrió?

No fueron sólo los Takedowns. La posibilidad de echar a los demás coches de la carretera sin duda aumentaba el interés de *Burnout*, pero, por sí sola, no habría mantenido el ritmo. El elemento clave es la generosidad. Pero no la que se suele ofrecer a los jugadores. En comparación con el acercamiento a las "nuevas pistas y nuevos coches" de muchos segundos capítulos, *Takedown* no tuvo miedo de jugar con las reglas de la serie y mejorar su oferta. Se saltaron todas las barreras y empezaron a trastocar el motor de *Burnout*. Y aunque los cambios son sencillos, alteraron el juego considerablemente.

La principal zona de ataque (y la que muchos desarrolladores han pasado por alto a lo largo de los años) fue un reajuste de los riesgos y recompensas. Desde el Go hasta GunValkyrie; hasta cierto punto, lo son todo para un juego, una zona en la que es peligroso adentrarse porque es una relación más que una mecánica. El concepto central de los primeros *Burnout* fue esa constante toma de riesgos (conducir por el carril contrario, encadenar combos, derrapar) que llenaban lentamente la barra de aceleración que te permitía unos instantes de intensa velocidad. Era una gran recompensa, pero sólo tras muchos riesgos.

Takedown cogió este balance y lo puso a prueba, preguntándose qué pasaría si todo lo que incluía el juego ofreciese recompensas. Esto implicaba dar acceso inmediato al turbo desde el mismo momento en el que empezases a llenar la barra. Ésta ya no era un bloque fijo de color, y se convertía en una rueda quemada con un flujo constante. Semejante actitud sería imposible en otros juegos, pero en *Takedown* sugiere un espíritu libre que impregna la jugabilidad. Tras ofrecerte recompensas tan despiadadas en los dos primeros títulos, *Takedown* te lo daba todo. La pérdida de delicadas estrategias está más que suplida por el acceso al tumulto inmediato; un claro indicador de un juego que dedicaba más tiempo a las sensaciones que a la racionalidad. En el mundo cotidiano de muchos títulos,





Nunca olvidarás tu primer *Takedown*: la sorpresa de ver a un rival no sólo relegado al segundo puesto, sino que se destroza en un choque.









El mundo de *Burnout* ha estado siempre deshumanizado: no hay peatones y las mesas de los restaurantes están sólo para pasar sobre ellas.



UN GRAN LAG

Las características online de *Takedown*, en la versión de Xbox y en la de PS2, fueron un añadido interesante, aun sin ser destacables. Ambas sufrían de un lag que provocaba de vez en cuando que los coches fantasma desapareciesen de pantalla para luego volver a aparecer, como si hiciesen saltos cuánticos. La versión para Xbox Live sufría del hecho de que la gente estaba más interesada en *Halo 2*. *Revenge*, con su sistema de rivalidad, debía arreglar las cosas, y *Burnout Paradise* sugiere el tipo de cambios a los cuales los aficionados deberían estar acostumbrados.



es un cambio refrescante y sorprendente, y sus ramificaciones son visibles a lo largo del juego.

Había todavía más generosidad por disfrutar en forma de Aftertouchs. Si con el turbo Criterion decidió que conseguir poderes no era tan divertido como utilizarlos, Aftertouch (después de chocar, entras en cámara lenta y pones tus restos en el camino de los coches que te siguen) muestra una manera de pensar sencilla y directa. En los modos de carrera, coge los momentos en los que solías sentirte impotente y los convierte en algo táctico y emocionante. En el modo Crash (el genial experimento de *Burnout 2* del que provienen muchas ideas de *Takedown)* el Aftertouch es una revolución total, el juego real empieza en el preciso momento en el que antes acababa.

Aftertouch coge los momentos en los que te solías sentir impotente y los convierte en algo táctico y emocionante. Es una revolución total

A través de todo el conjunto, Criterion mostró una determinación férrea de eliminar todo aquello que no ofrezca satisfacción instantánea; desde el modo en el que te introduces en las carreras al modo en el que los Aftertouch te permiten retener tu barra de turbo. También puede ser la razón de que el juego no logre llegar a los aficionados puros de la velocidad; se quejan de la negativa de Criterion a presentar un incentivo, mientras otros lo ven como un disfrutar de los errores a la vez que aprender de ellos.

Esto no quiere decir que *Takedown* sea fácil de manejar. Si los jugadores querían trabajar duro para divertirse, pueden dedicarse al elaborado modo campaña de desbloquear escenarios. Claro está, siempre está ahí la IA, preparada para competir a muy altos niveles: agresiva, impasible y, sobre todo, con ataques muy personales. Las nuevas recompensas de Criterion fueron inflexibles al exigir nuevos riesgos: se ganaba potencia con los Takedowns, turbos y Aftertouch, pero podría haber hecho muy fácil el juego, así que la IA se potenció para equilibrar esos cambios, pero también para sacarlos a relucir.

Es esta nueva relación la que creó la masacre seña de identidad de *Takedown*, el caos destructor que surge al principio y define cada carrera. Es esto lo que convierte cada vuelta en una serie única y constante de pequeñas cosas y convirtió la ira de la carretera en la estrella del espectáculo.

En el contexto de la serie, *Takedown* se mantiene como un momento central; se alteraron las carreras de los dos primeros juegos, sí, pero sigue manteniendo una presencia, así como unos combates que definirían la entrega siguiente. Es extraño que un juego construido sobre unas directrices de caos pueda acabar siendo tan equilibrado, pero, como demostraron *Revenge* y el posterior *Dominador*, llevar la serie demasiado lejos en cualquier dirección podría enturbiar los logros de *Takedown*. El control de tráfico de *Revenge* puede llegar a ser demasiado embriagador, y *Dominador* parece un paso atrás para una serie que siempre estuvo bastante segura de sí misma.

Cuando se acaban las llamas, los coches se detienen y dejan de saltar chispas, hay algo más que hace que destaque *Takedown*. Es la confianza de Criterion: la libertad que tuvo al experimentar con los elementos más básicos del juego, cogiendo ideas que se empezaban a sugerir en pequeños modos en una entrega y evolucionaban a elementos principales en la siguiente. Esto no implica juguetear con los detalles poco importantes, cambiar la imagen de la pantalla de título e introducir una nueva clase de coches. Es valiente, una experimentación imaginativa, que podía acabar bien o mal. Pocos juegos consiguen destacar con respecto a sus títulos anteriores a la par que seguir estando íntimamente relacionados con ellos. Pocos juegos que cambian tanto se logran mantener tan robustos. Y pocos juegos te ofrecen la sensación de que, bajo las explosiones y los derrapes, casi puedes oír a los desarrolladores pensando en alto.



La IA elástica está aplicada con criterio, asegurándose de que siempre haya alguien que te intenta echar, pero también que no está ese adversario imposible de alcanzar.



CÓMO SE HIZO...

SOLSTICE: THE QUEST FOR THE STAFF OF DEMNOS

Una obra maestra que conjugaba puzles y plataformas. Llevó al estudio a un mundo nuevo, innovó el sonido en NES y casi acabó con la carrera de su diseñador

PLATAFORMA **NES** DISTRIBUCIÓN: **NINTENDO/SONY IMAGESOFT (US)** ESTUDIO: **SOFTWARE CREATIONS** ORIGEN: **RU** LANZAMIENTO: **1991**



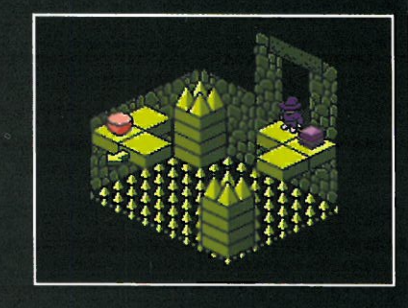
Software Creations empezó con una rápida ascensión, pero pronto le seguiría una desaparición casi instantánea; se convirtió en una de esas desafortunadas casas de desarrollo que compró Acclaim poco antes de la repentina disolución de la empresa. Aún a pesar de haber conseguido volver a tener renombre después con Plok y una serie de licencias de cómic, el gran éxito de la corta vida de Software Creations debemos buscarlo en *Solstice*, el título que supuso el cambio de la desarrolladora, que pasaría de hacer ports de juegos entre las consolas de 8 bits a arriesgarse con el desarrollo independiente.

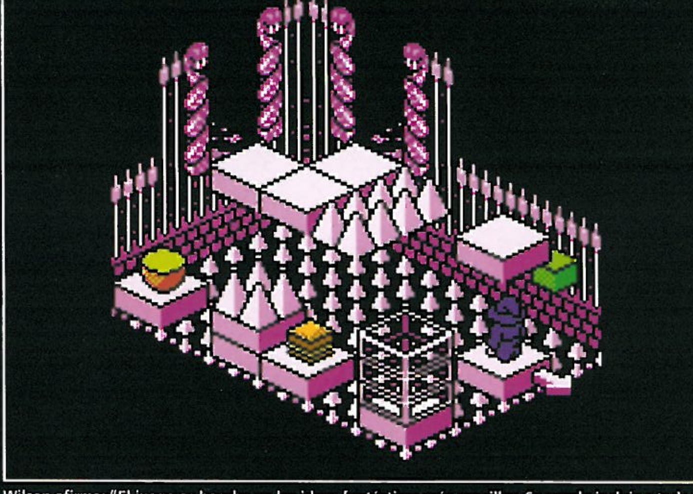
Mark Wilson, el responsable del diseño del juego y del sorprendente estilo artístico dice: "*Solstice* fue el primer juego original con el que se atrevió la empresa. Esperaba que lo lógico fuese dar el salto a crear juegos originales, porque de este modo se conseguiría mucho más dinero. No tenía en mente ningún gran diseño para hacer, pero me aburría y todavía no había intentado diseñar un juego. Al principio, el Departamento de Seguridad Social me obligó a trabajar como programador, ¡sin experiencia! Como ese trabajo me resultaba demasiado repetitivo, probé la parte de los gráficos, y lo hice un tiempo hasta que surgió la ocasión de diseñar un juego".

No tenía en mente ningún gran diseño para hacer, pero me aburría y todavía no había intentado diseñar un juego

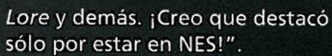
En esa época, Software Creations era una empresa pequeña: 17 personas en total, en sólo cinco habitaciones en una vieja oficina de periódico cerca de la BBC en Oxford Road, Manchester. Junto con Wilson, el equipo responsable de *Solstice* sólo contaba con dos personas: la programación corría a cargo de Mike Webb, mientras que **Tim Follin** creó la memorable banda sonora del juego.

"El formato de *Solstice* era cosa de Mike Webb, que llegó un día con un método para crear un juego isométrico para la NES tipo *Knightlore* –dice Wilson de la división del trabajo–. Dado que nadie más, en el mundo de la NES, había sido capaz de idear cómo hacerlo por culpa de un hardware tan limitado, parecía sensato que nuestro primer título propio fuera un juego isométrico. Antes de *Solstice* no me gustaban nada los juegos isométricos y nunca había probado uno, así que todo parecido entre los puzles de *Solstice* y sus predecesores son una mera coincidencia causada por un abanico de posibilidades muy limitado. Dicho esto, robamos abiertamente el formato isométrico, y *Solstice* no habría existido de no ser por el ejemplo ofrecido por *Knight*





Wilson afirma: "El juego se basaba en las ideas fantásticas más sencillas. Se puede incluir a todos los elementos típicos de la época en las influencias, desde *El Señor de los Anillos* hasta *Excalibur*".





EXPLOTANDO EL CHIP

Follin sugiere que no habría sido tan audaz en la música si no se hubieran alcanzado las limitaciones técnicas del hardware: "Un compañero me puso un montón de canciones de Rob Hubbard, y me di cuenta de que, a nivel técnico, el listón había alcanzado su punto máximo. Me hizo centrarme en la música más que en la técnica, y sabía que al final la gente responde mejor a las ideas musicales que a la magia tecnológica".

Lore y demás. ¡Creo que destacó sólo por estar en NES!".

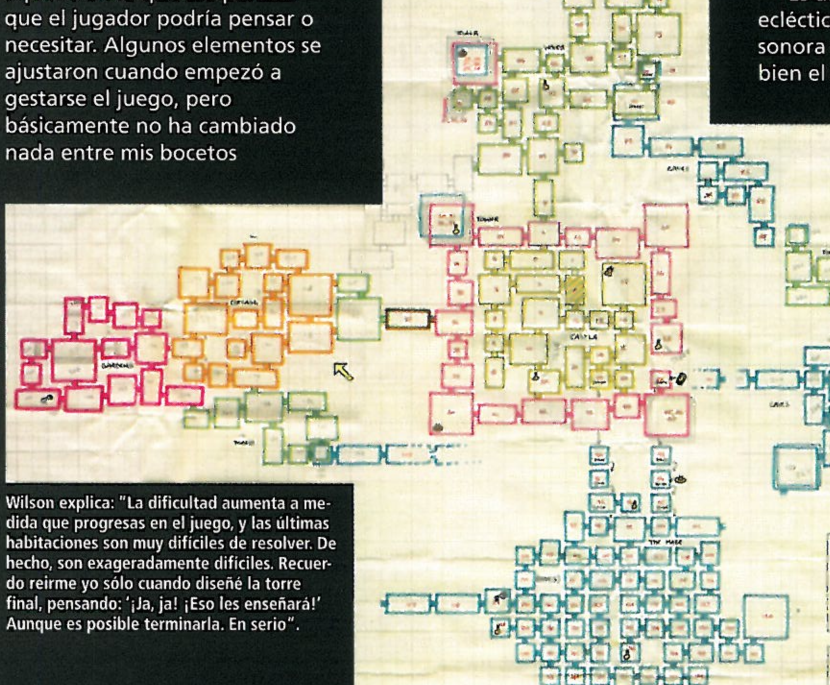
Claro está, Wilson se equivoca. *Solstice* destacó sobre muchos títulos anteriores isométricos en 3D en un sentido cualitativo: sigue siendo difícil encontrarse un diseño tan cohesivo y tan pensado. Aunque Webb fue el responsable del logro técnico que permitió la llegada de *Solstice* a NES, fue Wilson quien dio al juego una dirección creativa concreta.

Wilson recuerda: "Pasé bastante tiempo pensando sobre la forma y el fluir del juego, asegurándome de que todo siguiera un curso natural desde una cosa hacia la siguiente. Todo el diseño del juego eran bocetos y notas en papel, que hacía mientras estaba en el McDonald's de Oxford Road, bebiendo té mientras veía caer la lluvia de Manchester. Todas las pócimas y los eventos estaban en un mapa maestro, dibujado a mano en un gran trozo de papel cuadriculado, y todo se basa en aquello en lo que me parecía que el jugador podría pensar o necesitar. Algunos elementos se ajustaron cuando empezó a gestarse el juego, pero básicamente no ha cambiado nada entre mis bocetos originales y el producto final".

Pero esta atención al detalle pronto se convirtió en un punto conflictivo: "Mike Webb y yo luchamos con uñas y dientes porque Mark, aunque era un programador bastante decente, no entendía cómo alguien podía pasarse cuatro semanas diseñando un juego, en vez de poner habitaciones de forma aleatoria en el mapa. De hecho, en una ocasión se me presentó con "El Mapa"; un dibujo de 255 habitaciones vacías conectadas aleatoriamente que se le había ocurrido a su novia la noche anterior. Discutimos. Me sentí culpable por gritarle, así que, en un arrebato de magnanimidad, le concedí credibilidad como codiseñador, algo de lo que me arrepentí siempre. Nunca regales la credibilidad, chico".

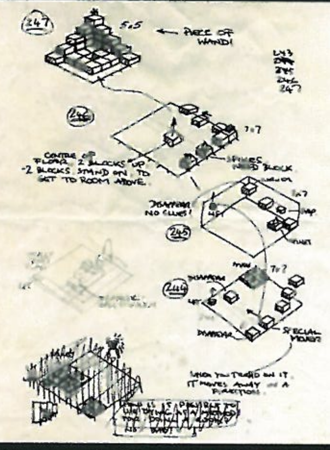
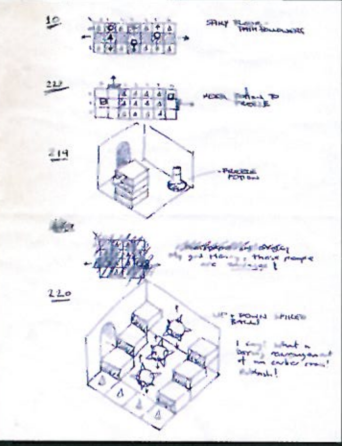
Pero la tensa estructura de *Solstice* fue sólo una pequeña parte de su éxito. El juego tenía autenticidad; una estética limpia y estilizada, de la cual Wilson fue, una vez más, el responsable. Wilson dice: "No fue posible ofrecer mucho más dentro los baratos cartuchos de NES creados por Nintendo. Se trataba de una cuestión de 'sentimiento'. Mi mayor deseo era crear algo que tuviese su propia atmósfera, por simple que esto suene. Tengo que decir que sin la música de Tim no hubiese sido ni la mitad de bueno de lo que es".

Es un cumplido adecuado. La ecléctica y cambiante banda sonora de Tim Follin determina bien el estilo del juego y su



Wilson explica: "La dificultad aumenta a medida que progresas en el juego, y las últimas habitaciones son muy difíciles de resolver. De hecho, son exageradamente difíciles. Recuerdo reírme yo sólo cuando diseñé la torre final, pensando: '¡Ja, ja! ¡Eso les enseñará!' Aunque es posible terminarla. En serio".



Wilson recuerda: "La estructura de un juego dependía casi tanto de las limitaciones de hardware como de las intenciones de los diseñadores. Por eso *Solstice* era un parpadeo de sprites en NES".

folclórico mundo bizantino, y sigue siendo una de las más recordadas del catálogo de NES. "El único comentario que recibí fue el de Mark Wilson, quien me dijo que siguiese adelante. Eran buenos tiempos –dice Follin–. Me parecía que el estilo folk que había usado para *Ghouls'N Ghosts* le quedaría como un guante a *Solstice*. Pero la música tiene que evolucionar para seguir siendo interesante, y esto es algo imperativo en la música de un juego, dada la falta de letra. Así que la melodía del título atraviesa una serie de tonos y fases distintas, todo en un intento de mantener el interés. Podría haberlo hecho mucho mejor con la música in-game, que se repetía en bucles muy cortos y llegaba a hacerse irritante demasiado pronto, en mi opinión. Podría haber estado mucho más espaciada".

Aunque el juego tuvo una excelente acogida en Europa y en Asia, no impactó en el mercado estadounidense, según Wilson, por culpa del editor, Sony Imagesoft: "Richard Kay, el dueño de Software Creations, estaba impaciente y vendió enseguida los derechos para EEUU a Sony Imagesoft. Tan pronto como se firmó, llegó Nintendo para decir que los querían, así que Nintendo editó el título en el resto del mundo. Pronto empecé a tener una cierta falta de respeto por Sony Imagesoft. Lo primero que hicieron fue pedir que el personaje principal, en vez de un mago, fuese un culturista con taparrabos. Cuando me negué, pidieron que, al menos, se recortase la barba del mago en las escenas de vídeo. Dichas imágenes se alteraron a pesar de mis protestas. La campaña publicitaria de *Solstice* en EEUU de Sony era una fotografía de un culturista bañado en aceite, con pelo largo, calzoncillos rosa y unos patucos color verde duende, y que hacía flexiones mientras sostenía una probeta en una mano y un pergamino en la otra. Era una vergüenza".

La campaña publicitaria de Solstice de Sony era una fotografía de un culturista bañado en aceite, con pelo largo y calconcillos rosa

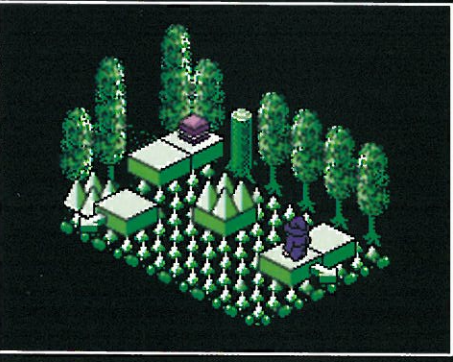
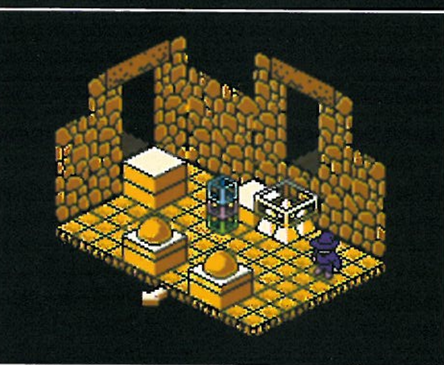


Wilson (derecha) durante "otro día cualquiera en la oficina"; esta oficina es la llamada "Nintendo Room" de Software Creations.

Wilson vió también cómo perdía las riendas en Reino Unido: "Me pasé todo el periodo de desarrollo de Solstice intentando conseguir, en vano, que Software Creations me diese un contrato que cubriese a *Solstice*. Todo lo que obtuve fueron un montón de promesas verbales sobre el porcentaje que iba a recibir. Cuando acabamos *Solstice*, rompieron, sorprendentemente, todas sus promesas y nunca obtuve ni un céntimo. Después de eso, dejé Software Creations. No me abrió ninguna puerta ya que nadie parecía saber que lo había hecho yo y me pasé un par de años en la ruina. De hecho, cuando hice una entrevista para Microprose, uno de los entrevistadores dijo: 'No, no, tengo entendido que Mike Webb diseñó ese juego'".



Sin embargo, desde entonces la carrera de Wilson ha tenido una buena evolución, visitando todas las posiciones dentro de la industria del videojuego antes de dedicarse a los efectos visuales, y a trabajar ahora como freelance. Dice: "Me pensaría volver a trabajar con juegos en una posición de supervisor, aunque puede resultar algo extraño que no hagas sólo el trabajo de tu supervisor, sino también el trabajo de su supervisor; sin hablar del hecho de haber sido también diseñador y programador por el camino".

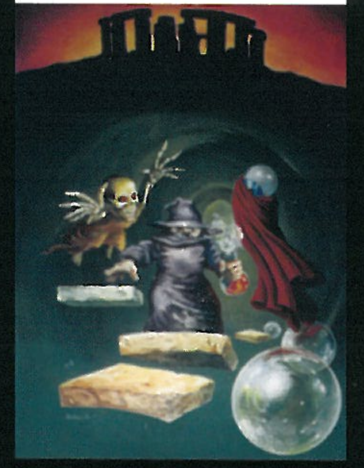



"En sonido, *Solstice* debe ser de lo mejor que he escrito –proclama Follin– porque entonces disfrutaba escribiendo música. [En proyectos posteriores] estuve sumido en la faceta de producción, debiendo grabar y producir todo por mí mismo.



SONY, EN SU MUNDO

Wilson se enfurece, y con razón, cuando se trata el tema del trato de *Solstice* por Sony Imagesoft en EE.UU.: "No tengo ni idea de dónde sacó Sony la imagen que usó para la carátula del juego [arriba], pero no tenía nada que ver con el juego que habíamos escrito y era inferior en todos los aspectos al arte [creado por Neal Sutton] que les habíamos dado. Además, había un gran número de burradas y tonterías en el manual de instrucciones".



Creadores

Como el DNI de los desarrolladores



■ **EMPRESA:** Venom Games (pertenece a 2K Games)

■ **FUNDADA EN:** Marzo de 2003

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 30

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Peter Johnson, director



■ **URL:** www.venomgames.co.uk

■ **SOFTOGRAFÍA SELECCIONADA:**
Rocky Legends (PS2/Xbox, Ubisoft);
Prey (versión para Xbox 360, 2K Games)







El port de *Prey* de Venom para la 360 (sobre estas líneas) no estaba mal, pero el juego que se acaba de anunciar (arriba) utiliza más el hardware de la consola.



■ **UBICACIÓN:**
Newcastle Upon Tyne

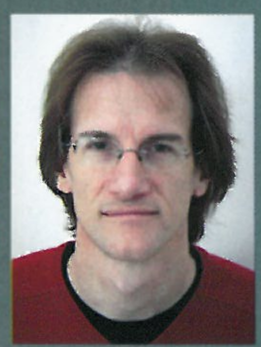
■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Un juego de lucha, y otros proyectos que se anunciarán pronto

■ **SOBRE EL ESTUDIO**

"Venom Games es el único estudio que la productora de videojuegos 2K Games tiene en el Reino Unido. Forma parte del grupo de estudios de Take Two desde 2005. Nos hemos pasado los últimos años desarrollando nuestra propia tecnología en la que poder basar nuestros juegos de la nueva generación, y empezará a dar resultados el próximo año con el lanzamiento de nuestro primer videojuego basado en esa tecnología, que esperamos aporte nuevas ideas al género de los juegos de deporte".

"Somos una empresa con grandes ideas. Una de las ventajas de esto es que todo el mundo tiene su propio papel a la hora de lograr que el juego resulte un éxito, y esto se está convirtiendo en algo bastante raro dentro del mundo del desarrollo de videojuegos. Formar parte de la empresa que distribuirá el título aporta seguridad y estabilidad y, de vez en cuando, la sorprendente oportunidad de hacer versiones como la de *Prey* para la 360 (que se ha hecho totalmente en el estudio) o la de poder formar parte de algunos de los más conocidos y recientes títulos de 2K, como *BioShock*".

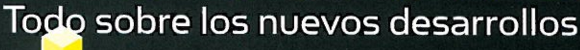




El director, Peter Johnson, lleva haciendo videojuegos desde 1982.

A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos



Ciudades automáticas

El fabricante de middleware Gamr7 promete a los desarrolladores construir ciudades para videojuegos con sólo darle a un botón



Bernard Légaut, cofundador y director de desarrollo de negocio de la francesa Gamr7.

Hasta el presupuesto de los juegos multiplataforma medianos están superando el hito de los diez millones de dólares (siete millones de euros), mientras que los títulos más renombrados pueden costar hasta el doble de esa cantidad. Una de las principales razones para ello es la explosión del tamaño de los equipos de desarrollo, que supera con frecuencia el centenar de personas. Y, pese a que se emplean recursos como la externalización de tareas, sobre todo en el área de la producción artística, no se abaratarán en el futuro; al menos no mientras los jugadores sigan preocupándose por la calidad y la diversión del número de horas de jugabilidad que obtienen por su dinero.



"Los mundos de juegos se están volviendo demasiado grandes. Crearlos exige muchísimo tiempo"

Muchas compañías de middleware y de herramientas creen que tienen una respuesta a este problema a través de la generación de material artístico mediante rutinas.

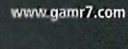
Se trata de un enfoque que se lleva explorando años. Juegos como *Elite* y *The Sentinel* usaban esta técnica para hacer el uso más eficiente de los recursos limitados del sistema. Un resurgimiento más reciente tuvo lugar cuando Sony vislumbró su potencial al anunciar la arquitectura de la PlayStation 2. Llegaron juegos como *World Rally Championship* y *SSX* y generaron sus terrenos de fondo por rutinas.

Resulta atractiva la idea de que en vez de que los artistas diseñen, modelen y texturen directamente los objetos, las texturas y los entornos necesarios para un juego, trabajen con herramientas flexibles que les permitan describir en términos amplios objetos de referencia, propiciando que la tecnología por rutinas genere un surtido de variantes distintas sobre esa base y reduzca de este modo significativamente la carga de trabajo total.

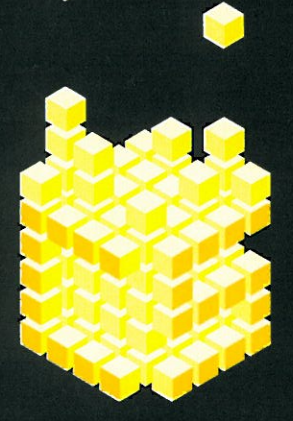
Ejemplos de éxito como la herramienta SpeedTre de creación de árboles procedimentales de IDV han demostrado que las tecnologías especializadas pueden estandarizarse rápidamente entre la industria.

Bernard Légaut, cofundador y director de desarrollo de negocio del fabricante francés Gamr7 afirma: "Los mundos que construyen los diseñadores de juegos se están volviendo demasiado grandes. Necesitan muchísimo tiempo para crearse, sobre todo las ciudades, porque existen demasiados objetos y un excesivo nivel de detalle. Actualmente, la única manera de conseguirlo es usando un ejército de creativos que toman millones de fotos, pero esa estrategia no vale para cualquier presupuesto".

La empresa se centró hace un año en middleware específico que permitiera a los artistas crear y diseñar



www.gamr7.com





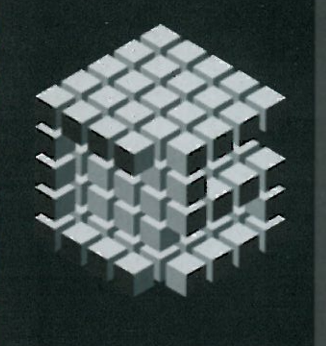
Hasta ahora, el middleware de rutinas de más éxito ha sido SpeedTre de IDV, aquí, en *The Witcher.*







Aquí se muestran ciudades con edificios de estilos muy dispares. La tecnología de Gamr7 permitirá a los artistas crear automáticamente tipos distintos de entornos urbanos.



rápidamente entornos urbanos detallados. ¿Alguien ha dicho *SpeedCity?*

"Podrían ser ciudades modernas, ciudades futuristas o ciudades fantásticas. Eso da igual", subraya Légaut. Junto a ejemplos de cómo la tecnología genera versiones de Londres y de la Nueva York del siglo XXII, existe también un ejemplo de una preciosa ciudad de pequeño tamaño.

Como sucede en general con la creación mediante rutinas, el truco es crear una manera flexible de describir cómo el desarrollo de una ciudad es accesible tanto para el pensamiento humano como para el procesado informático. En el caso de las ciudades de Gamr7, se basa en las interacciones de la red de carreteras y las actividades urbanas que la gente desarrolla.

"Simulamos el crecimiento de una ciudad a través del significado de los edificios", señala Légaut. Esto quiere decir que el sistema averigua dónde colocar edificios y, como consecuencia, las carreteras de interconexión, usando un sistema de probabilidades que combina las diversas actividades de los habitantes de la ciudad con la localización física de los propios edificios.

"En una ciudad, la gente quiere ir de compras, a clase, al hospital, a la iglesia, así que has de tener los distintos edificios que están relacionados con esas actividades –dice Légaut–. También puedes definir cómo están vinculadas las distintas actividades, de



Otra empresa francesa que trabaja en tecnología de rutinas, en este caso las texturas, es Allegorithmic. Aquí está su motor ProFX funcionando en Unreal Engine 3.



Las herramientas de generación urbana no sustituirán nunca a los costosos esfuerzos para hacer juegos como *The Getaway* y *PGR*, pero permitirá hacer que el proceso sea más ágil y barato para juegos con menos realismo.

modo que algunos edificios deben estar cerca de otros, o configurar zonas específicas, y el ordenador creará automáticamente edificios y carreteras para rellenar tu diseño". Sobrecoge contemplar la simulación, a medida que una red de carreteras se va creando a partir de la nada de manera progresiva y aparentemente aleatoria, y los huecos intermedios se van poblando de edificaciones.

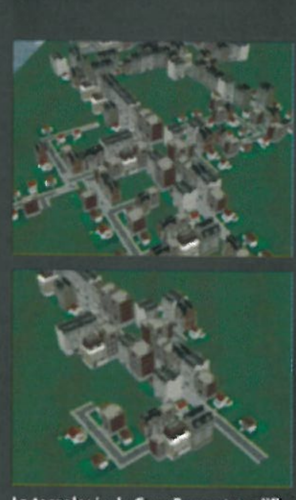
Naturalmente, crear este tipo de sistema es sólo la mitad del trabajo. Lo que definirá mucho más el éxito o fracaso de Gamr7 es la flexibilidad y calidad de las herramientas ofrecidas a los creadores. Actualmente hay dos editores: uno para configurar los parámetros básicos de la ciudad, el otro para la configuración gráfica y la posición de los edificios. De momento, el trabajo se centra en integrar ambos de forma coherente. Después, el mecanismo de rutinas se extenderá con la opción de un sistema que garantice que la ciudad estará poblada de edificios de estilos y diseños variados.

Légaut dice: "Lo que haremos es permitir al artista hacer unos cuantos edificios y luego etiquetarlos, especificando: 'Esto es una puerta, esto es una ventana'. Entonces crearemos de manera automática un surtido de variaciones a partir de esos objetos y el artistas nos dirá: 'Esta versión está bien, pero ésta es demasiado', de manera que habrá un proceso para enseñar al ordenador cómo generar el tipo de edificios que necesitas".

Y, con el tiempo, Légaut espera que el motor de Gamr7 se extienda con un componente en tiempo real que pueda crear distintos escenarios de ciudad cada vez que empiezas una partida nueva. Es el tipo de avance que, además de suponer un poderoso desafío técnico, requeriría además que los diseñadores de juegos repensaran su modo de trabajar. Pero, de momento, la empresa ofrece simplemente la primera versión de su tecnología como un servicio que los desarrolladores pueden usar junto al personal de Gamr7. Se espera tener la primera versión disponible comercialmente como producto independiente para el próximo verano.

The French Conexion

Creada en 2003, otra empresa francesa, Allegorithmic, está especializada en herramientas para texturas, y su motor ProFX está integrado en el motor de Gamebryo y en Unreal Engine 3, además de ofrecerse como integrante de las herramientas XNA de Microsoft. Combinada con la herramienta de edición MapZone, posibilita generar texturas, difuminarlas, hacer mapas normales y especulares, pero con resultados muy ligeros en cuanto a sus requisitos de memoria. En realidad, el título RoboBlitz para Xbox Live Arcade fue uno de los primeros títulos 3D de la plataforma; alrededor del 80 por ciento de texturas del nivel 19 del juego se generaban en el momento de la ejecución. Así se logró que el juego cupiera en 50 Mb.



La tecnología de Gamr7 muestra edificios que rellenan los vacíos en las ciudades principales. Las diferentes actividades de los edificios definen las carreteras secundarias, que a su vez definen la posición de otros edificios.



JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

JUGABILIDAD ANTE TODO

El peligro de escribir sobre la dimensión artística de los videojuegos (o sobre su ausencia) en un ensayo que se publica en un medio dirigido a un público generalista presumiblemente poco familiarizado sobre la materia es que no hay espacio suficiente para ilustrar las afirmaciones con ejemplos ni para establecer matices. De ese modo, uno o dos juegos ocupan el lugar de muchos. Luego afrontas un desafío posterior al intentar establecer analogías entre los videojuegos y otros medios —una táctica de probado éxito durante mucho tiempo para atraer a los no iniciados—, porque algunos paralelismos que parecían buenos a primera vista más tarde se revelan fallidos en cuanto te fijas. Por eso es pertinente que los escritores sepamos utilizar la analogía correcta.

Un buen ejemplo de las dificultades que los escribanos afrontamos lo proporciona un reciente artículo publicado en el prestigioso diario *The New York Times* titulado '*El juego es la cosa*. Escrito por Ronald Radosh a propósito del lanzamiento de *Halo 3*, utiliza la gran obra de Bungie como un punto de partida desde el que saltar a la espinosa cuestión de si los juegos son arte. El texto es más analítico y respetuoso que la mayoría de los de su clase. No encontrarás en él faltas de consideración ni exabruptos. Pero insiste en un punto aparentemente indiscutible: que los videojuegos son un medio que cuenta una historia, y cuyo potencial creativo sólo se ve mermado por su imitación esclavista del cine.



> No culpamos a los cuadros por no contarnos las historias igual que los tebeos, ni a la danza por no hacerlo como el teatro

Como Radosh escribe: "Muchos juegos aspiran actualmente a ser 'cinemáticos' por encima de cualquier otra consideración. En *Halo 3*, como en la mayoría de juegos, la trama se transmite a través de breves peliculitas expositivas que se intercalan a lo largo de la acción. Estas escenas pregrabadas socavan la sensación de implicación —de juego— del consumidor, sensación que es en el fondo el auténtico propósito del videojuego. Los juegos se han convertido en un medio que mira más hacia atrás que hacia delante. Como muchos diseñadores se obsesionan con el lenguaje del cine, no han desarrollado una forma novedosa de contar historias".

Es comprensible que Radosh se refiera a las escenas de vídeo. Después de todo, tanto desarrolladores como jugadores se muestran ambivalentes sobre su papel, su valor y su pertinencia. Si, como dijo una vez el cineasta Howard Hawk, "una buena película consiste en tres grandes escenas y ninguna mala", mientras la mayoría de títulos posean múltiples escenas entre mediocres y terribles y unas cuantas magníficas, si es que las hay, nadie podría sorprenderse demasiado de que los juegos que optan por contar historias sean percibidos como arte. En parte por eso me siento tan solidario con esta afirmación de Radosh: "Los juegos que más se han acercado a alcanzar el estatus artístico suelen ser no narrativos: abstracciones de luz y sonido, caprichosos juguetes virtuales o aventuras salpicadas de puzzles que subvierten la sensación de espacio, tiempo y física del jugador" porque yo he sentido eso muchas veces ante ciertos juegos con una historia minimalista del estilo de *Rez*, *Ico* y el reciente *Portal*.

Aun así, Radosh comete un error al asumir que la dimensión artística de los videojuegos que cuentan historias reside en su guión. La función de un juego no es contar una historia, sino más bien simular una experiencia en la que los elementos narrativos son un componente más. *Halo 3* es más afín a las secuencias de combate de *Salvar al soldado Ryan*, excepto por el hecho de que en vez de ver cómo Tom Hanks o Tom Sizemore toman las decisiones a cada momento, nosotros llegamos a sentir una abstracción del combate dentro de la cual podemos tomar esas decisiones. Como Will Wright dijo durante la conferencia sobre videojuegos en el Bafta de octubre, el énfasis de las historias lineales se centra sobre la empatía, mientras que el énfasis en los medios interactivos descansa en la acción. Nosotros no culpamos a los cuadros por no contarnos historias igual que los tebeos, ni a la danza por no hacerlo como el teatro. Juzgamos a cada medio por sus méritos. Sin embargo, como los jugadores han llegado a ver los juegos como películas, y como los desarrolladores han tomado prestados algunos recursos cinemáticas del cine, algunos acaban confundiendo dos soportes. Esto es una equivocación.

Definir *Halo 3* como "no arte" desde la premisa de que se trata de una historia no demasiado bien contada sería como criticar la película *El silencio de los corderos* por no capturar la vida interior de sus personajes igual de bien que la novela en que se inspiró.

También es erróneo decir que los diseñadores de juegos se han apropiado del lenguaje del cine en vez de inventar uno propio. Después de todo, ¿qué son las barras de salud, los pickups, las recargas de energía, los indicadores de munición y de daños y las pantallas de inventario si no un lenguaje iconográfico? Pero, a diferencia del cine, su función consiste más en soportar nuestra acción que en contarnos una historia.

Y es en esa acción donde encontraremos la dimensión artística de este medio.

***N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección* blog.newsweek.com/blogs/levelup/**

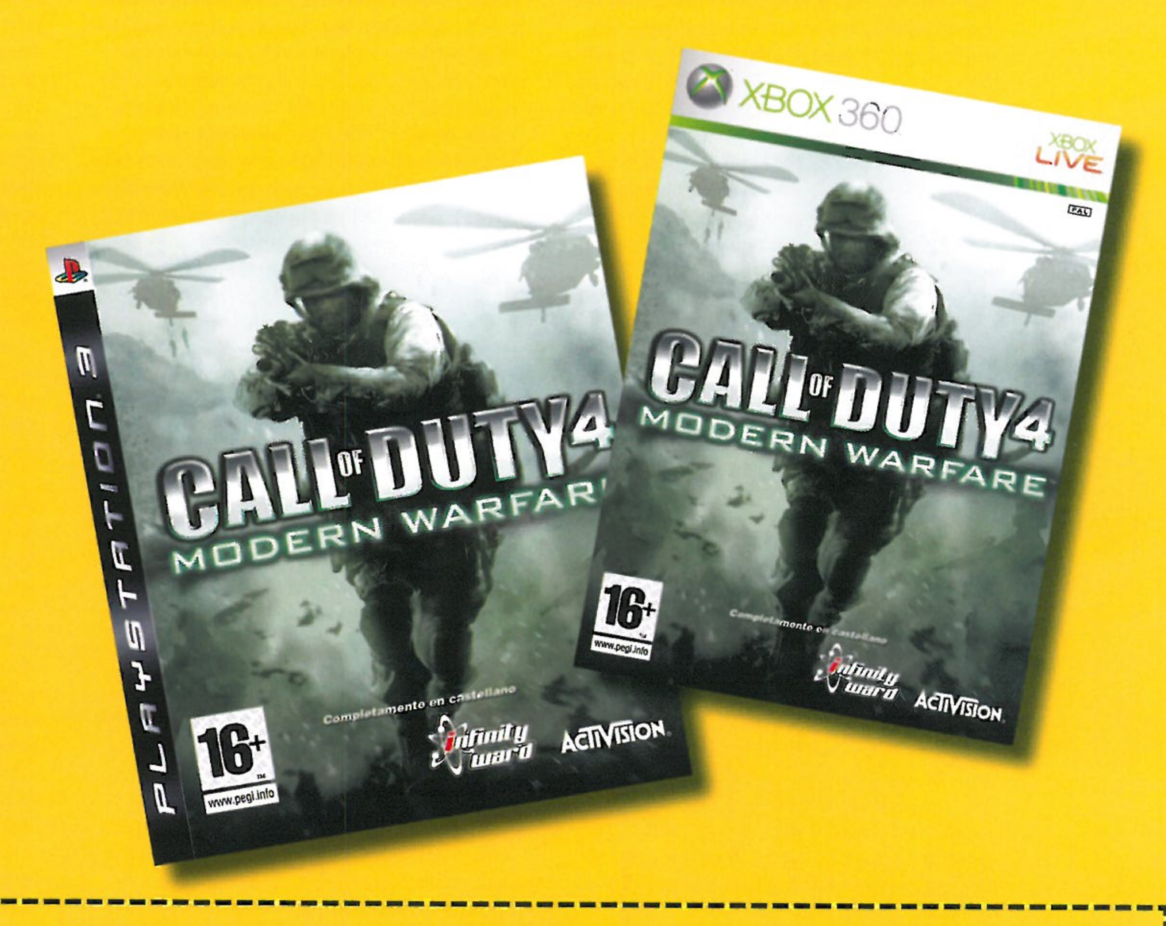


Edge y Activision

SORTEAN

5 Call of Duty 4 para 360 y 5 para PS3

Call of Duty 4 es un apasionante juego de acción bélica ambientado en el presente, con unos gráficos de alta definición, sonido envolvente 5.1 y una opción multijugador variada y estimulante. Uno de los juegos bélicos más realista que hay ahora en el mercado.



CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a estas preguntas:

1.- ¿En que plataforma (360 o PS3) quieres el juego?.....................................

2.- ¿A qué juegos similares has jugado y en qué plataforma?..................................

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme ❑ NGamer
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los periféricos arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 23 de Edge. Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y demás

DESENSAMBLANDO LAS ESCENAS DE VÍDEO

POR RANDY SMITH

Algo interesante ha venido sucediendo con los juegos de Ubisoft últimamente: ahora no contienen escenas de vídeo. En ocasiones permiten sólo la rotación de la cámara en una secuencia por lo demás totalmente no interactiva, lo cual no es precisamente una experiencia de juego prodigiosa y, por supuesto, Valve ha apostado por esta noción de "inmersión total" desde 1997, pero Ubi comercializa un amplio surtido de juegos, con lo cual esa concepción de las escenas de vídeo dice algo significativo sobre las ideas de la empresa.

Imagina que estás desensamblando el arte, separando los distintos géneros artísticos para identificar las piezas y descubrir cuál es la clave de su secreto. Ya has apartado la pintura, la escultura y la música, pero ahora la cinta transportadora extrae el medio más poliédrico: el cine. Al diseccionarlo encuentras todas estas otras formas artísticas confraternizando unas con otras en su interior. Lo más curioso es que tienes teatro y fotografía, ya que estás capturando imágenes de gente actuando. Y sólo en el diseño de interiores, por ejemplo, están la arquitectura, la iluminación, la danza interpretativa y la cría de ganado (y quizá más cosas). Una película, decides, es una desmañada y gigantesca orgía de arte, pero para tu mente concienzuda eso parece una pista falsa. Realizas la fina observación de que no es cine a menos que se reproduzca, porque si se actúa en directo es teatro. Eso parece pedante, y te avergüenzas de haber pensado en ello.

Hasta que te das cuenta de que la distinción corresponde a una técnica creativa que es característica del cine: la modificación temporal de la secuencia en que se reproducen las imágenes en movimiento. Es interesante que sea también la técnica con la que el público tuvo más problemas en los primeros tiempos del cine. Los saltos en la continuidad eran una cosa nueva que asustaba y confundía. Pero el público se acostumbró, en parte porque aprendió el lenguaje del cine; aprendió que cuando una escena saltaba abruptamente de la noche al día, era que el cineasta estaba haciendo alusión al paso del tiempo. También se acostumbraron porque, cuando esta técnica la utilizaban de manera eficaz los mejores artistas cinematográficos, era crucial crear obras de arte que nunca pudieran haber existido bajo ningún otro medio o género creativo.

¿Podemos ahora desensamblar los videojuegos? ¿Podemos siquiera identificarlos? El sentido común nos dice que cuando mueves el mando y ves el correspondiente movimiento en pantalla estás con el videojuego, ¿verdad?, estás apuntando a la interactividad, la cualidad distintiva que nos diferencia de cualquier otro medio. La interactividad es el acto por el que un medio cambia en respuesta a un estímulo del público.

> "Si queremos grandes obras artísticas que no puedan existir en otro medio, tenemos que correr riesgos y aprovechar nuestra especificidad"

Como las películas, los videojuegos son un batiburrillo complejo de formas artísticas. Dentro encuentras cine, animación, escultura, diseño gráfico y así hasta contar 120. Pero si no es interactivo, no es un videojuego. Esa es la razón de que las escenas de vídeo resulten tan fuera de lugar, porque, con independencia de lo bien integradas que estén, no pertenecen realmente a nuestro medio. Es como si estuvieras viendo una peli en el cine y de pronto unos actores se subieran en vivo al escenario y ejecutaran una escena que el director no sabía cómo colocar dentro del largometraje. Ningún cineasta recurriría a algo así, a menos que fuera excéntricamente vanguardista.

¿Por qué no hacemos todo dentro del juego de manera interactiva? Una razón es que deliberadamente intentemos ser excéntricamente vanguardistas. Pero no, no es eso. Otra razón es que no sepamos cómo representar con interacción la acción que aparece en la escena grabada. No sabemos cómo ofrecer el diálogo, de modo que lo mostramos de manera no interactiva. Otra razón es que no queramos ocupar mucho espacio en la atención del jugador. Últimamente sentimos la necesidad de controlar el flujo de información, por ejemplo para asegurar que el jugador no se pierda esa importante pista sobre afrodisíacos para avestruces.

Suena razonable, pero todo eso habla de un medio cuyo lenguaje no está establecido y cuyo público (por ejemplo: tú, yo) todavía no se siente cómodo con la nueva cualidad distintiva: la interactividad. Las escenas de vídeo son como las plumas de Dumbo pero al revés: refuerzan en nuestra mente de qué son capaces los juegos y de qué no. Si Ubi y Valve hacen sus títulos completamente interactivos, entonces es que evidentemente es posible, las técnicas están ahí. Podemos criticar cómo lo hacen, pero están avanzando en la medida en que establecen el lenguaje de nuestro medio. Hay más de una razón para que estos juegos sean vistos algún día como clásicos. Si queremos imaginar cómo expresar cualquier cosa y crear grandes obras artísticas que no puedan existir en ningún otro medio, tenemos que correr este tipo de riesgos y sacar partido de nuestra especificidad.

Quiero decir, demonios, que ahora podemos, en tiempo real, cambiar una creación artística en respuesta a un estímulo procedente del público. ¿Qué podemos hacer con esa capacidad?

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.



ETERNAL SONATA™

Edge

SORTEA

10 juegos de Eternal Sonata para XBox 360

namco



BANDAI NAMCO Games



CÓMO PARTICIPAR:

Basta con responder a estas preguntas:

1.- ¿Quién es el famoso compositor que ambienta el videojuego?..

2.- ¿A qué género pertenece este videojuego?..

3.- ¿Qué sistema de lucha utiliza?...

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme ❑ NGamer
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromania ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos:..
Tel.: .... Dirección:..
C.P.: .... Población: ....
Provincia:.. Edad: ....
E-mail: ....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los periféricos arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 22 de Edge. Si eres suscriptor puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

POR MR BIFFO

BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

MORIR DE HYPE

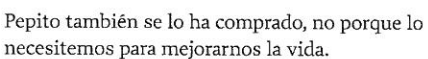
Es curioso el poder del marketing. Hace del hombre un ser igual a los demás para que sea más él mismo. Pese a todo mi carácter de tío con exceso de idiosincrasia supuestamente estereotipado y convertido en cliché, tampoco yo soy inmune a la tentación de hacer marketing de mí mismo. En realidad, si retrocedemos a los últimos años del siglo XX me recuerdo a mí mismo comprando el álbum *Hysteria* de Def Leppard después de que alguien me dijera que era un hito cultural pop, y recuerdo que lo escuché y empecé a golpearme a mí mismo en la cara y en los testículos por ser tan crédulo. Todos somos culpables de sucumbir al marketing. Pasa como con la multitud que traga con la nueva ropa del emperador; nadie quiere parecer estúpido diciendo que le ve las partes pudendas al encopetado monarca, y nadie quiere aparentar que se está perdiendo algo genial. Todos compramos el nuevo iPod porque, bueno, Pepito también se lo ha comprado, no porque lo necesitemos para mejorarnos la vida.

Como nos tambaleamos sobre un filo de incertidumbre económica y emocional, la industria de los videojuegos produce las hiperexageraciones más extremas del marketing del entretenimiento. No se me ocurre ninguna película ni disco que haya sido motivo de un nivel comparable de histeria previa a su lanzamiento como los principales juegos nuevos. Los grandes juegos son empujados con tanta fuerza contra nuestro esófago que acabo odiándolos. Y los detesto porque soy idiota, y acabo comprándolos.

Caso en cuestión: *Halo 3*.

Lo siento por todos aquellos a los que les guste el juego, y se desvivan por sentarse en un árbol parab.e.s.a.r.l.o. y llegar hasta el final, pero yo me quedé realmente decepcionado. Y me quedé decepcionado, en parte, porque me había tragado el anzuelo. La noticia salió hasta en los informativos, cielo santo. El lanzamiento de un estúpido videojuego era al parecer una noticia que valía la pena contar con el mismo rango que la de los atentados de Afganistán y la de los líderes políticos iluminando a la gente con sus propuestas. ¿Cómo no iba a comprarme un juego que adquiría tal relieve? No era sólo un juego. Era un fenómeno.

A ver si me explico, yo no odiaba *Halo 3*. Yo sólo... yo no... a ver, estaba más o menos bien. Una sensible mejora del agotado *Halo 2*, desde luego, pero confirmaba que estaba tan bien como sus predecesores, y que al final se le dotó de un aspecto más guay. Tampoco nada del otro jueves. No buscaba innovación, pero admito que esperaba —demonios, tenía la esperanza— que la campaña monojugador no durara más que los dos días de juego intermitente que me costó completarlo en el modo normal. Ya sé que eso sólo es la mitad, pero, tras jugar online a *Halo 3*, la experiencia me resulta tan frustrante como con su antecesor; es divertido si eres un hacha, pero, para el resto de los mortales —si no tienes amiguetes con los que jugar—, es un peñazo.



> Los grandes juegos son empujados con tanta fuerza contra nuestro esófago que acabo odiándolos porque acabo comprándolos

Quizá lo que más me irrita de toda la franquicia *Halo* es esa actitud de Bungie de creerse que tiene una obra maestra de bellas artes en sus manos. O eso es lo que quiere que nosotros pensemos. Sinceramente, si publicaras el guión de *Halo* junto a un puñado de las más arrastradas y prescindibles novelas de ciencia-ficción, tendrías todos los números para llevarte el premio a la historia más chunga. Si hubieran dejado la historia en paz, y no le hubieran dado tanto bombo, la garganta no me apestaría tanto. Igual que *BioShock* (evidentemente muy superior y mucho más innovador) incluso puedes comprar *Halo 3* en una caja especial, el equivalente en videojuegos llamar en la carta de un restaurante "fromage parisino sazonado con frutos de la tierra" a una bolsa de patatas fritas con sabor a queso y cebolla. Hay muchas cosas que apreciar de *Halo 3*, y es una gran propuesta, pero no creo que justifique tres años de hype, una aparición en el telediario, ni una edición especial.

Hay ocasiones en que el marketing no funciona. Las relaciones públicas son un ejercicio de equilibrismo, y a veces toman la decisión errónea. Eso es lo que ha sucedido con la PS3. Su comercialización salió en la tele, pero a partir de aquel momento todo ha ido hacia abajo.

El nivel de negatividad que rodea a PlayStation 3 es casi "antimarketinguiano". Y, lo mismo que sucede con la exageración negativa, no se merece todo lo que se dice. No me entiendas mal: incluso con su desesperado nuevo modelo de gama baja, no hay ninguna posibilidad de que me compre uno de estos chismes. Lanza algunos juegos decentes, Sony, y puede que cambie de opinión. Pero del mismo modo que a todo el mundo parecen haberle lavado el cerebro para hacerle creer que *Halo 3* es perfecto, el juego del año, el público comprador de juegos ahora posee la insoslayable convicción de que la PS3 es irremisiblemente horrible.

Marketing, relaciones públicas, promoción, hype... llámalo como quieras, se trata de un arte de los secretos que nadie comprende verdaderamente, y menos aún el propio consumidor. Y así es cómo quieren que siga la cosa. Los cabroncetes de ellos.

Mr Biffo es cofundador de Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en Channel 4 (Reino Unido), y ahora escribe, sobre todo, para la televisión.



Fórum



Número 20

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: Una buena review

Con todo lo que se habla de tantos juegos de diez, de objetividad y todo eso, parece que mucha gente sabe qué es lo que no le gusta en un producto. ¿Pero qué hay de las cualidades que crees que es importante que tenga?
Player 1

Una buena review debería ser breve y con un enfoque argumentado. No me interesa leer textos largos llenos de referencias crípticas o banales o de valoraciones ambiguas para quedar bien. Quiero saber qué tal se juega con tal título. Cada uno tiene sus propios gustos, así que además de contar qué tal le parece un juego es importante que el crítico me permita hacerme una idea de si me va a gustar. Las comparaciones con otros juegos con los que ya he jugado son útiles, así y también saber qué tipo de juegos le gustan al crítico.
Bombfrog

Con un número del 1 al 10 en cuadraditos valdría.
Weadre

Más números y menos nombres. Esa es la respuesta a una pregunta que todo usuario se hace al menos una vez en su vida de jugador. ¿Son necesarios tantos capítulos de una franquicia en los videojuegos? Leyendo el reportaje sobre *The Path*, me doy cuenta de que no. Cualquier jugador que quiera experiencias e historias totalmente nuevas, debería centrar todas esas mirillas de shooters sin carisma hacia su PC y darse cuenta que, por mucho que algunos se empeñen, cuando todas las consolas terminen su ciclo de vida, el PC seguirá ahí; imperecedero.

Son este tipo de productos los que lo hacen seguir más vivo y más fuerte que nunca. Son este tipo de productos los que aparecen en consola más tarde con un 2 o un subtítulo. En definitiva, son estos productos los que dan pasos de gigante y buscan nuevas formas de expresión.

Lo cierto es que cada consola lo hace a su manera. Wii a través de su control, Sony con el Game 3.0 de Harrison y Xbox 360 a través del propio juego, siendo un híbrido difícil de clasificar.

Necesitamos *The Path*, necesitamos *The Witcher* y necesitamos *Dragon Age*, Premios independientes como los del Art Futura lo demuestran. Todos debemos apoyar este movimiento, desde la prensa especializada y la "normal", y los bloggers hasta nosotros, los usuarios. Se lo debemos por lo mucho que nos dio en su edad de oro y los buenos momentos que nos ofrece aún.
José Manuel Hernández

El PC es y seguirá siendo la mejor máquina para jugar, una que no tiene límites de potencia, ya que se adapta continuamente. Pero eso, y lo complicado de su uso, es lo que ha obligado a muchos usuarios a pasarse a la consola. Juego como *Crysis*, analizado en este número, es un buen ejemplo de lo que aquí afirmamos. Es un increíble juego sólo para PC pero que muy pocos podrán disfrutar por lo exigente que es con la potencia de procesado, tarjeta gráfica y memoria. Por otro lado, nuevas formas de juegos como las que propone la Wii, más sociales, hacen que la diversión se pase a la pantalla del salón, y ahí el PC queda más relegado por el tipo de juego que suele tener.

Playstation 3 llama mi atención. Como buen político, sabe atraer a todos. El panfleto electoral que a mí me convenció fue el de "contenido creado por usuarios". Estoy deseando crear mis adorables peluches con *Little Big Planet* y compartir los escenarios que cree con los de mis amigos y otros usuarios.

Este tipo de contenido será el que marque mi salto generacional con la máquina de Sony. Mucho más que sus promesas de exclusividades con respecto a *Metal Gear Solid 4*, y no porque no sea un gran fan de la serie, sino porque es otra vuelta al mismo ruedo. *Little Big Planet* es mi apuesta hacia un nuevo tipo de juegos, y el camino que Sony debería potenciar, si su filosofía es la misma que dicta el panfleto electoral que me vendió.
Miguel Ayuso

Little Big Planet es el salto generacional entre una consola usada en pocos juegos para vivir una experiencia de juego en red -PS2- y otra muy volcada en ese aspecto -PS3-. Todos podremos disfrutar de esos peluches como nunca antes se han visto en un juego exclusivo de Sony.

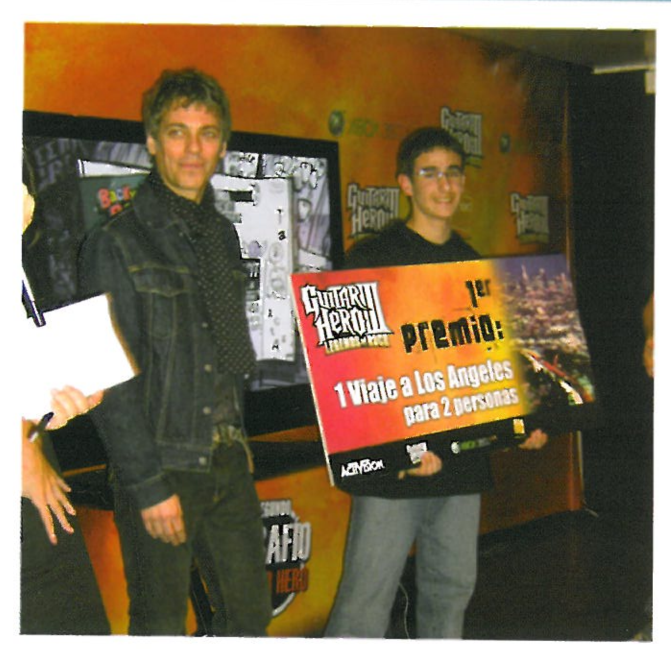
Apenas me llegan nuevos juegos, las compañías han dejado de confiar en mí, Va siendo hora de echarme elegantemente a un lado y redactar mi epitafio. Vengo de una familia de triunfadoras que, siendo más humildes técnicamente que la

¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos opinando sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio un Starter Kit de Ardistel, con 15 accesorios esenciales para la Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con un Starter Kit para la Wii es de **José Manuel Hernández.**







II Desafío Guitar Hero

Eduardo Sánchez, de Murcia, ganó el viaje

El pasado 3 de diciembre se celebró en Madrid la final del segundo Desafío Guitar Hero, organizado por Activision para ver quién es el mejor jugador de España de Guitar Hero 3: Legends of Rock. El ganador de los 2.000 participantes que han intervenido en las fases de clasificación fue el murciano Eduardo Sánchez, de 15 años de edad. El premio consistía en un viaje a Los Ángeles para dos personas con el objeto de conocer de cerca cómo se lleva a cabo el desarrollo de la serie. Le entregó el premio el músico Ariel Rot. El segundo clasificado, Alfredo Barral (de Madrid) se llevó una guitarra Epiphone y el tercero, Borja Erice (de Bilbao) fue premiado con una Xbox 360.

competencia, siempre salían victoriosas (Game Gear, Super Vision, Neo Geo Pocket, Wonder Swan).

Tuve 4 versiones distintas, llegando a la perfección como portátil con Game Boy Micro por sus reducidísimas dimensiones. Empecé sin luz, luego me dieron una tapa y luz (GBA SP), más tarde, ya con mi hermana en la calle (la DS) me convirtieron en miniatura (GB Micro) y, por último, me dieron retroiluminacion (GBA SP 2). Introduje las 3D en las portátiles con versiones excelentes de *Doom* o *Duke Nukem* y, sobre todo, con *V Rally 3* completamente en 3D.

Tengo en mi catálogo todos los juegos de plataformas de *Mario* en 2D (salvo el *Lost Levels* y los de la serie *Land* pero los reproduzco gracias a mi retrocompatibilidad).

Mi catálogo de juegos de rol es envidiado por (casi) todas las consolas, con la serie *Final Fantasy* hasta el 6 en castellano (menos el 3, que esta en mi hermana la DS),

Si me concedieran un último deseo, le pediría a Nintendo que no deje que mis últimos juegos sean *Spyro* y *Crash*, que traiga a Europa el gran *Wario Ware Twisted* o esa genialidad llamada *Rytmh Tengoku*, y, si es posible acabar mi vida con el anunciado y magico *Another world*, podría descansar en paz.

Un saludo desde la unidad de terminales, he tenido una gran vida. Dadme un merecido descanso.

Game Boy Advance

Años y años de triunfos han recaído sobre la reina de las consolas portátiles, la Game Boy, pero la DS es en muchos juegos un renacer de aquella consola y un salto generacional agradable para todos los usuarios de GB que han visto cómo sus cartuchos podían seguir usándose en una DS ahora Lite más estilizada y bonita. La DS hace muchas cosas más, sí, pero no olvidemos que nace con los juegos y el público más Nintendero de la GB por lo que se podría lanzar alguno de esos juegos en nuestro país, ¡ánimo Nintendo!

A los 5 años mi padre me regalo mi primera consola. Ahí comenzaba mi aventura.

Recuerdo aquellas partidas interminables al *Súper Mario Bros* en las

sigue ›



Tema: ¿Cuál fue el mejor año para los videojuegos?

Según tus propios recuerdos, ¿sobresale este año que ya termina como uno particularmente bueno en cuanto a los juegos? A partir del año que viene, ¿crees que veremos elevarse el nivel medio de los juegos, o que se elevará el nivel de exigencia ahora que EDGE se ha vuelto más tiquismiquis y otorga menos dieces que antes?
Lazy Gunn

El año en que *Burnout 2, Hitman 2, TimeSplitters 2, Colin McRae 3* y *Pro Evo 2* llegaron a la PS2 fue para enmarcar.
Red Dave

El 2007 ha sido de lo más valioso para matizar mi aprecio —o la falta de él— sobre muchos juegos y sobre el medio en su conjunto.
Mr. Brooks

Cualquier año que haya asistido al lanzamiento de juegos como *Mario Galaxy, Halo 3, Orange Box, Mass Effect y BioShock* debe ser genial. Especialmente con el soporte de *Call of Duty 4, Assassin's Creed* y *Metroid Prime 3*.

Por no hablar del hecho de que la anterior generación sigue todavía muy viva con *God of War II, FFXII* y *RE4* para Wii (bueno, en realidad es un juego para GC). Y están las consolas de bolsillo...
monkeyjoe

Como propietario de una PS3 y una Wii, 2007 ha sido un gran año, pero algo lento. Desde luego no ha sido el mejor de mi trayectoria como jugador, pero sí hay unos cuantos lanzamientos (*Creed, Drake, Galaxy*) que me tienen bastante ilusionado. Desde luego, éste ha sido también el año en que he descubierto el juego online, lo que ha hecho que 2007 haya sido fantástico.
RockIsSponge

El mejor año fue 1990, porque entonces se desencadenó el poder de *Turrican* sobre el mundo. Todos lo sabéis: vuestra negativa a admitirlo sólo muestra lo lejos que habéis llegado en La obsesión por negar la evidencia.
darthjim

Nueva movilización de jugadores

Los jugadores cada vez reclaman más que los juegos lleguen traducidos a su idioma. Tras *Ico* (que al final se tradujo), *Okami* (que llegó en inglés), y la victoria parcial de *The Orange Box*, y ahora entra en liza *Metal Gear Solid 4*. Se ha creado la plataforma mgs4platform.com pide de forma respetuosa y responsable una traducción digna de tan esperado título.

Los representantes de la plataforma han hablado con la oficina española de Konami y han entrevistado al doblador español de Snake en títulos anteriores. Ya se han recogido más de 7.000 firmas. Hay que esperar la respuesta de Konami Japón.

cuales yo era Mario y mi hermano Luigi. Pronto empecé a querer juegos más largos y más difíciles. Estaba en la edad dorada; daba igual al juego que jugara, yo disfrutaba de todos.

Desde el momento que recibí mi primera consola, me impuse una meta, la de trabajar en este fascinante mundo de los videojuegos y poder crear, con todo el honor del mundo, el mejor videojuego de la historia.

Ahora tengo 17 años y pienso realizar estudios superiores, con la ilusión de que algún día seré yo el que analice los juegos en una revista como la que ahora está en vuestras manos, de que seré yo el entrevistado y no el que escribe cartas.

Jonatan Diego Poyato

Los estudios para trabajar en el campo de los videojuegos, son muy relativos ya que nada de lo que puedas estudiar te asegura que trabajaras en el mundo de los videojuegos. Lo que sí puedes hacer es estudiar informática, mucho inglés y hacerte un sitio en alguna de las pequeñas productoras para ir aprendiendo el oficio desde la base.



Tema: Juegos de carreras

El problema no son los creadores de pistas ni los editores de nivel. Lo primero que yo haría es construir la pista Top Gear, y un intento ambicioso e imperfecto en una de las más difíciles de *F-Zero*.

Ark_the _Lad

Cómprate *Trackmania*.

Freethinker

Agradecería un título al estilo *Trackmania* para consolas.

Facewon

Tengo la sensación de que el género se ha estancado. No creo que haya ningún otro género con la misma falta de innovación.

Lightswitch Sam

¡Cómprate Trackmania! Mr_Shoe_UK

¡CÓMPRATE TRACKMANIA!

Subatai

La fiebre retro llegó a Zaragoza



Del 23 al 25 de diciembre se celebró RetroMañía, organizada por la asociación RetroAcción, responsable también de RetroEuskal. El público zaragozano conoció de cerca algunos de los sistemas informáticos de los hogares de los años 80 y conocer tanto los juegos clásicos como nuevos desarrollos para estos sistemas. En el taller de hardware se arreglaron ordenadores de los asistentes y en los talleres se trató la historia de los MSX y el nuevo hardware para Spectrum.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid













El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

SUSCRÍBETE A EDGE

3 REVISTAS POR SÓLO



Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

- ✱ Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
- ✱ Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
- ✱ Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
- ✱ Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
- ✱ Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8,85 € (2,95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

ED-01021

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

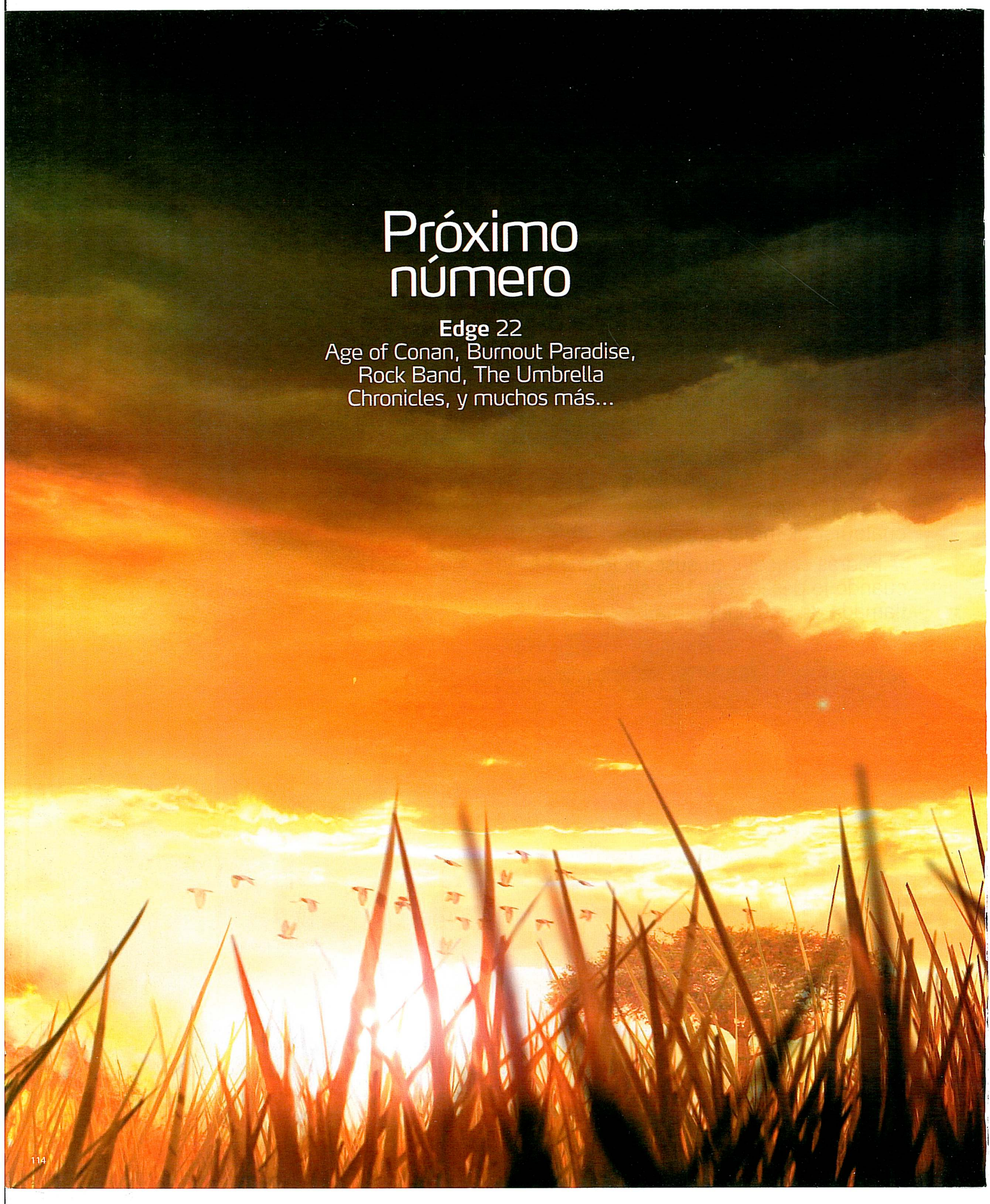
Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

✱ Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
✱ Por e-mail: suscripciones@globuscom.es

✱ Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumpliméntalo con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.


Próximo número
Edge 22
Age of Conan, Burnout Paradise, Rock Band, The Umbrella Chronicles, y muchos más...


12+
www.pegi.info
ROMA DOMINA EL MUNDO
TÚ DOMINAS ROMA
EL MÁXIMO ESPLENDOR DE ROMA
IMPERIVM
CIVITAS
II
CONSTRUYE
NUEVOS EDIFICIOS COMO EL CIRCO MÁXIMO PARA CREAR CIUDADES MÁS REALISTAS
GOBIERNA
NUEVOS RETOS COMO GOBERNANTE HASTA CONVERTIRTE EN EMPERADOR DE ROMA
DEFIENDE
NUEVAS OPCIONES COMO MURALLAS, UNIDADES A CABALLO, FORMACIONES...
DESCUBRE EL NUEVO IMPERIVM
EN WWW.FXINTERACTIVE.COM
19'95€
FX
FXINTERACTIVE.CO